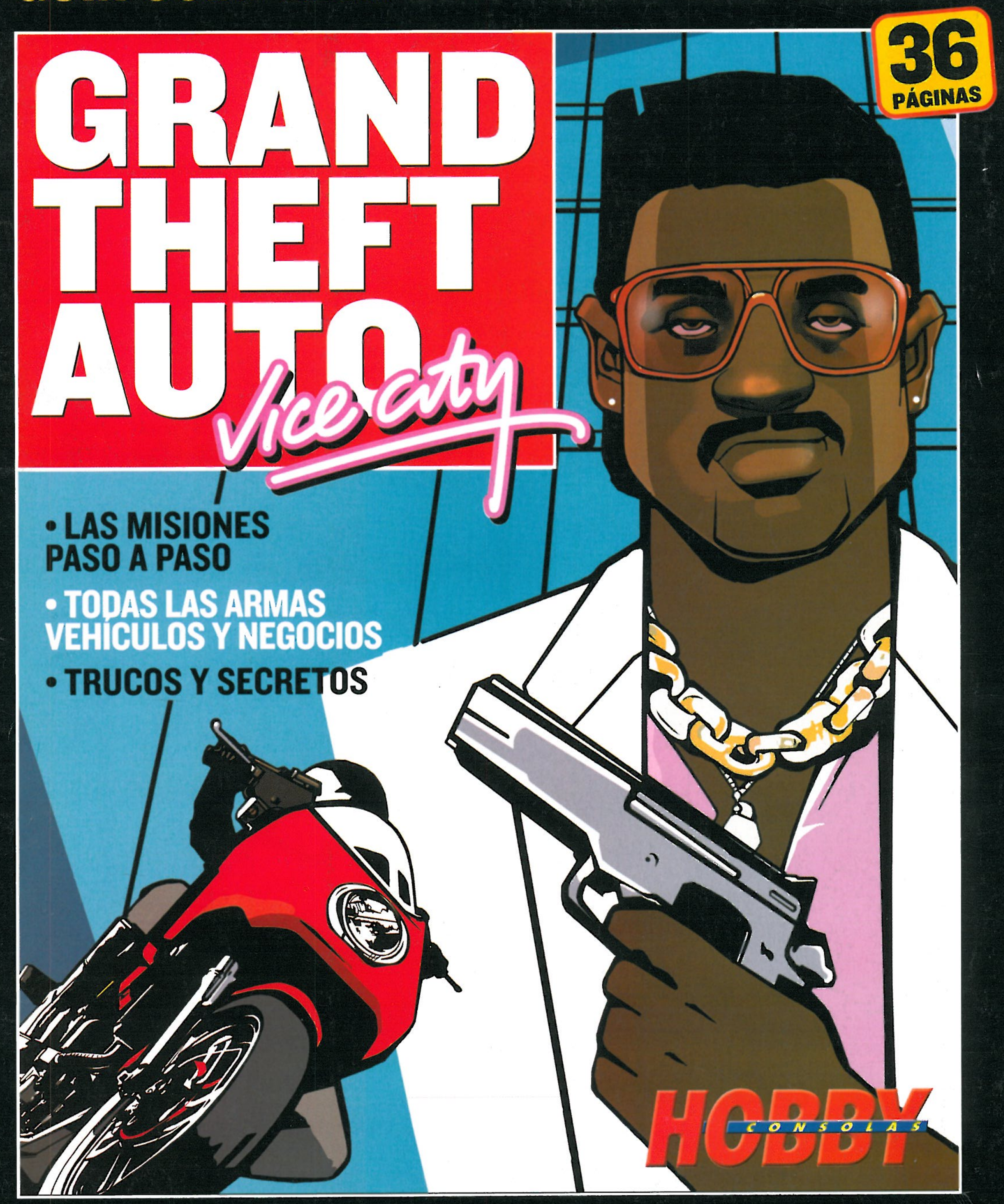


GUÍA COMPLETA CON TODAS LAS CLAVES
36 PÁGINAS
GRAND THEFT AUTO
Vice city
• LAS MISIONES PASO A PASO
• TODAS LAS ARMAS VEHÍCULOS Y NEGOCIOS
• TRUCOS Y SECRETOS
HOBBY CONSOLAS
...y además UN COMPLETO MAPA-PÓSTER DE VICE CITY



ADVERTENCIA PARA LOS LECTORES

• GRAND THEF AUTO VICE CITY ES UN JUEGO RECOMENDADO PARA MAYORES DE 18 AÑOS. Con el fin de completar la guía más útil para los usuarios, nos hemos visto obligados a describir con claridad todas las acciones y posibilidades que ofrece el juego, aunque en ocasiones se trate de actos reprobables. Por tanto queremos dejar claro que esta guía está dirigida a un público exclusivamente adulto.

SUMARIO

REGLAS BÁSICAS para ser un amo del crimen

Los años 80 fueron algo más que tías con el pelo cardado, pelis de fiestas salvajes en la universidad y pósters de monos haciendo cosas. La vida era muy dura en una ciudad como Vice City, así que conviene tener en cuenta unas cuantas reglas de supervivencia.

¡SED DUROS!

LA VIDA EN LAS CALLES: BANDAS Y CIVILES

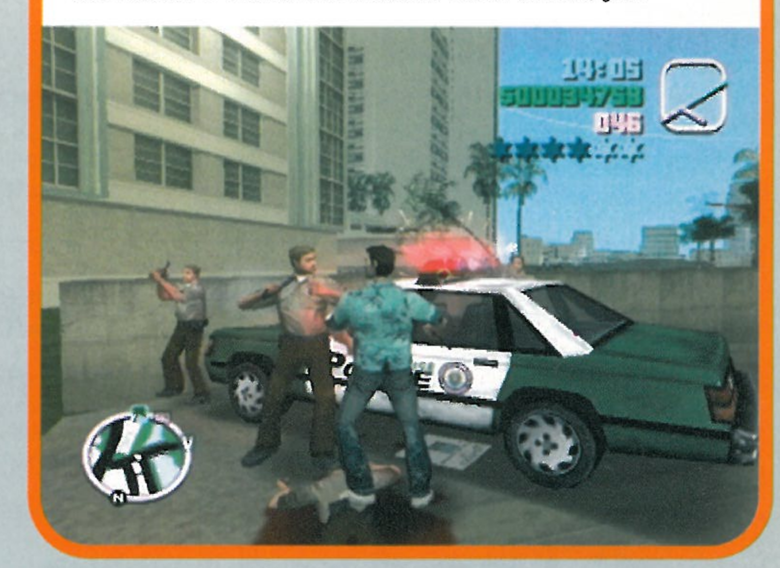
ES MUY TENTADOR LIARSE A TIROS EN PLENA CALLE, utilizar la katana contra los transeúntes o simplemente robar a los pardillos. que pasean por ahí.Pero las imprudencias se pagan, ya que muchos de los civiles llevan armas, y son tan chorizos como vosotros. Si no lo creéis, probad a dejar vuestro flamante deportivo en medio de la calle... Y cuidadito con meterse con las bandas, ya que os la tendrán jurada para los restos, y en cuanto os vean empezarán a disparar.



¡SED MALOS!

REVENTADO, LIQUIDADO Y DESTROZADO

CADA VEZ QUE LA POLICÍA OS DETENGA, perderéis todas las armas, el blindaje y un buen pellizco de dinero, además de mandar al cuerno la misión que estuvieseis realizando. Ocurrirá exactamente igual si os liquidan (en cuyo caso acabaréis en el hospital), pero en ambos casos todavía existe el consuelo de que, si estabais en plena misión, seguro que cerca del hospital o comisaría encontraréis un taxi que os llevará directamente al comienzo de la misión. Menos es nada, ¿no?



CON ESTILO

ROPA: HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LA CAMISA HAWAIANA

A VECES ES NECESARIO CAMBIAR DE VESTIMENTA, ya sea para despistar a la poli o entrar en una banda sin levantar sospechas. Otras veces no es necesario, pero no está mal ir tope guapo, con lo mejorcito de la moda "ochentera". Buscad el icono de la camiseta para cambiar esos "trapos" en tiendas de ropa, pisos francos o centros comerciales. Total, no cuesta mucho y es más higiénico. ¡Aquí se puede ser malo y tener estilo a la vez!

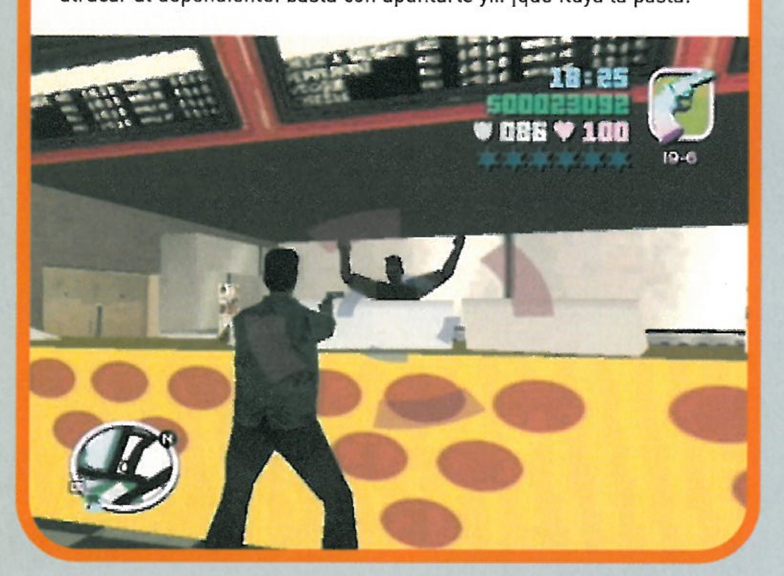




DE COMPRAS

VAMOS DE TIENDAS

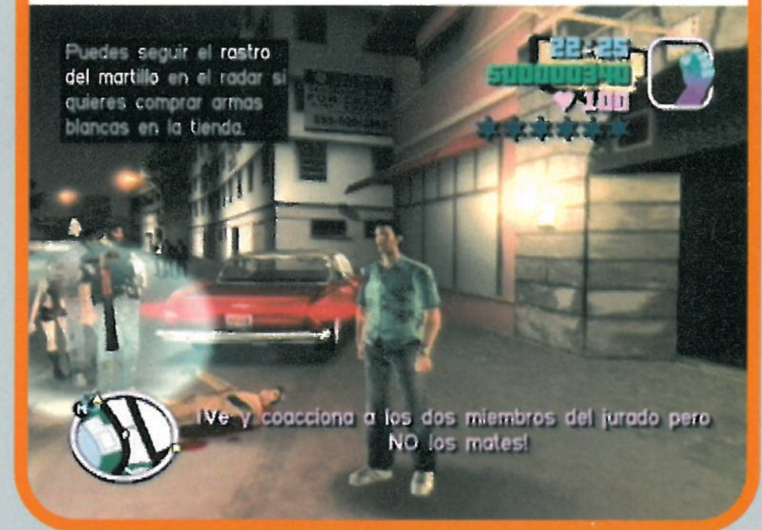
REPARTIDAS POR LA CIUDAD hay un montón de tiendas que nos proporcionan suministros. En las tiendas "Ammu-nation" podemos hacernos con todo tipo de armas, y en las tiendas de herramientas encontramos instrumentos más rústicos, pero también eficaces. Igualmente podéis localizar farmacias, tiendas de ropa, y otras tiendas en las que no se puede comprar nada, pero donde al menos es posible atracar al dependiente: basta con apuntarle y... ¡que fluya la pasta!



¡SEGUIDME!

RADAR

EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA podéis ver el radar, una versión reducida del mapa. Bien, NO LE PRESTÉIS ATENCIÓN. O al menos, no lo hagáis si vais a toda pastilla, porque sería vuestra perdición. Los iconos que aparecen en él son los mismos que los del mapa, y su utilidad es la de indicar iconos como puntos para salvar partida, objetivos en misiones de destrucción y otros puntos cercanos. Vamos, que como las colonias, es útil "en las distancias cortas".



¡MUCHO OJO!

LOS MADEROS Y EL GRADO DE BÚSQUEDA

SE PODRÍA DECIR QUE LA POLI ES UNA BANDA APARTE. Saben que cuanta más veces os detengan, más dinero les pagaréis en sobornos, por lo que aprovechan la mínima para atraparos. Tienen muy buena puntería, saben disparar a las ruedas y hasta corren como el viento. Además, por cada delito que os pillen realizando, se activa vuestro grado de búsqueda, esa barra de estrellas de la parte superior derecha de la pantalla, y que sólo se puede reducir buscando un taller de pintura, o con un icono de estrella policial, que reduce una estrella. Cuanto peor os portéis, más estrellas tendréis y más refuerzos policiales se os echarán encima:

1 Estrella: El poli os ha pillado haciendo alguna tontería. Si corréis, desaparecerá ese grado de búsqueda.

2 Estrellas: Habéis atropellado o golpeado a un poli, y comienzan los problemas. Dos policías irán tras vosotros.

3 Estrellas: Malas noticias, porque llegan los helicópteros y las barricadas policiales. Hace falta "despachar" a unos cuantos maderos para obtener este grado. Necesitáis un taller de pintura YA.

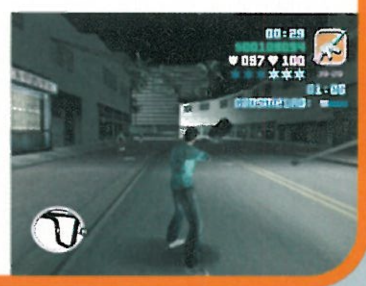
4 Estrellas: Coches policiales, helicópteros y SWATs. ¡Buscad refugio cuanto antes, que habéis montado una buena!

5 Estrellas: Hala venga, toda la fuerza de la ley contra vosotros. Hace falta ser muy burro para conseguir este grado, y casi seguro que será lo último que hagáis. Al menos morid luchando...

6 Estrellas: El Armagedón. Hasta el ejército quiere vuestro pellejo. No os molestéis en buscar un taller de pintura: estáis acabados.







LOS ICONOS

¿QUÉ SIGNIFICA ESO?

Repartidos por toda la ciudad hay diversos iconos que proporcionan salud o nuevas misiones.

SALUD: Icono con corazón rojo. Repone totalmente la energía.

BLINDAJE: Icono con chaleco antibalas. Repone el blindaje.

ADRENALINA: Icono en forma de cápsula. Hace que todo vaya más lento, y que de un golpe mandéis a vuestro enemigo al quinto pino.

ESTRELLA: Icono con estrella dorada. Sirve para reducir una estrella del grado de búsqueda.

CALAVERA: Este icono activa las masacres, misiones de tiempo limitado para liquidar enemigos.

CASA: Icono con una casa. Suele estar enfrente de propiedades que podéis adquirir si habéis reunido el dinero suficiente.





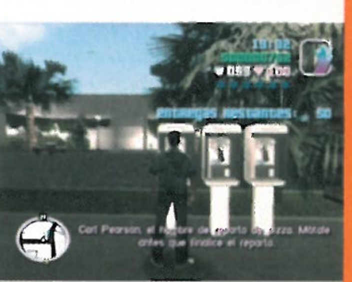


MISIONES

TIPOS DE "ENGARGUITOS"

LAS MISIONES PRINCIPALES son aquellas que siguen la historia de Tommy, Lance y compañía, en la cruzada de Vercetti para convertirse en el amo del crimen en Vice City (y de paso, partirle la cara al desgraciado de Sonny Forelli). Completándolas veréis el final de la historia, pero no completaréis el juego. También encontraréis misiones telefónicas, que se reciben de forma aleatoria a través del teléfono móvil, y que podéis aceptar o no, aunque eso sí, están muy bien pagadas. Finalmente están las misiones alternativas, que se realizan a bordo de vehículos especiales, como taxis o ambulancias, pulsando L3, (las misiones de "buen chico") o las de aquellas propiedades que no influyen en el desarrollo del juego, como son las del concesionario Autos Sunshine o las de Cherry Popper.







¡ATREVEOS!

REQUISITOS PARA EL 100%

Bueno, pues aparte de tener un par de narices, si queréis ser los amos completos de Vice City debéis cumplir todas estas condiciones:

- **COMPLETAR TODAS LAS MISIONES PRINCIPALES**
- **COMPLETAR TODAS LAS MISIONES SECRETAS**
- **COMPLETAR TODAS LAS MISIONES TELEFÓNICAS**
- **COMPLETAR TODAS LAS MASACRES.**
- **CONSEGUIR LOS 100 OBJETOS OCULTOS.**
- **COMPLETAR TODAS LAS MANIOBRAS SUICIDAS.**
- **COMPRAR TODAS LAS PROPIEDADES.**
- **ATRACAR TODOS LOS ESTABLECIMIENTOS.**





LAS ARMAS

AQUÍ SE CONSIGUEN LOS "JUGUETES"

HAY MUCHAS ARMAS, pero sólo podéis llevar una cantidad limitada de ellas, en concreto una de cada categoría. Vigilad la munición y guardad en lo posible las armas más potentes. Podéis apuntar pulsando R1 y cambiar de objetivo con L1; algunas armas os dejarán moveros mientras apuntáis y otras no. Y recordad que algunas de ellas implican riesgos: cuesta apuntar bien con la mirilla del rifle de asalto, y los explosivos pueden haceros daño si no apuntáis bien.



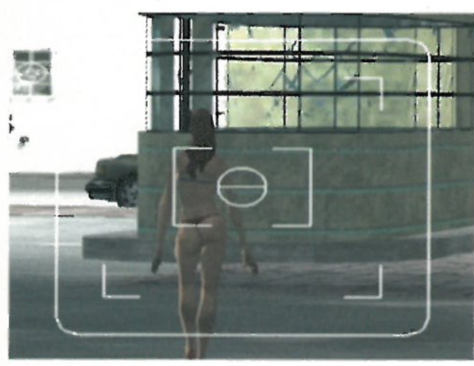
EXPLOSIVOS:
- Granadas (Ammu-nation)
- Cócteles Molotov (Tacopylapse, que se encuentra en el Centro de la Ciudad)
- Gas lacrimógeno (Parte trasera de la comisaría).
- Control remoto de granadas (La encontraréis en el almacén de armas de Phil).



RIFLES:
-Ruger (Gracias al Coronel y en el tejado de Elswanko)
-Colt M4 (Estudio B, Prawn Island)
-Rifle de francotirador (Ammu-nation)
-PSG-1 (Ammu-nation)



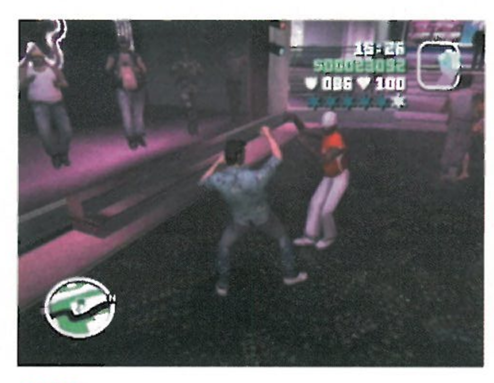
ARMAS PESADAS:
-Lanzacohetes (En el almacén de Phil y en la piscina del hotel Hooker)
-Lanzallamas (Cerca de los muelles y en la piscina con la forma del logo de Rockstar).
-M60 (Almacén de Phil).
-Minigun (Almacén de Phil)



CÁMARA:
- Cámara fotográfica (Sólo la llevamos en una misión del estudio de cine).



PISTOLAS:
-Colt 45 (Ammu-nation)
-Colt Pitón (Ammu-nation)



PUÑOS:
- Puños desnudos
- Puños de acero (Guardaespaldas)



ESCOPETAS:
-Spaz (Terminal del aeropuerto)
-Escopeta cromada (En la playa, cerca del hotel Ocean Beach)
-Stubby (Ammu-nation)



ARMAS AUTOMÁTICAS:
-Tec 9 (Campo de golf)
-Ingram (Ammu-nation)
-Uzi 9mm (Detrás del taller de pintura)
-MP5 (Ammu-nation y matando a agentes del FBI).



ARMAS "DE CONTACTO"

- Motosierra (Tienda de herramientas y gracias al Coronel).
- Hacha (Tienda de herramientas, Little Haiti)
- Destornillador (Tienda de herramientas)
- Palo de golf (Club de golf de Leaf Links)
- Martillo (Tienda de herramientas)
- Katana (Detrás de Ammu-nation)
- Porra (Derribando a policías)
- Bate de beísbol (Tienda de herramientas)
- Machete (Puente oeste a Isla Starfish)

Cómo moverse por la ciudad y qué montura escoger

Pensad en todas las clases de coche que se os ocurran. ¿40? ¿50? Vale, pues en Vice City existen 120 tipos de vehículos. No sólo eso, sino que se dividen en siete categorías: coches, motos, vehículos pesados, aviones, helicópteros, lanchas y vehículos RC.

¡SIN CARNET!

EL TRÁFICO EN VICE CITY

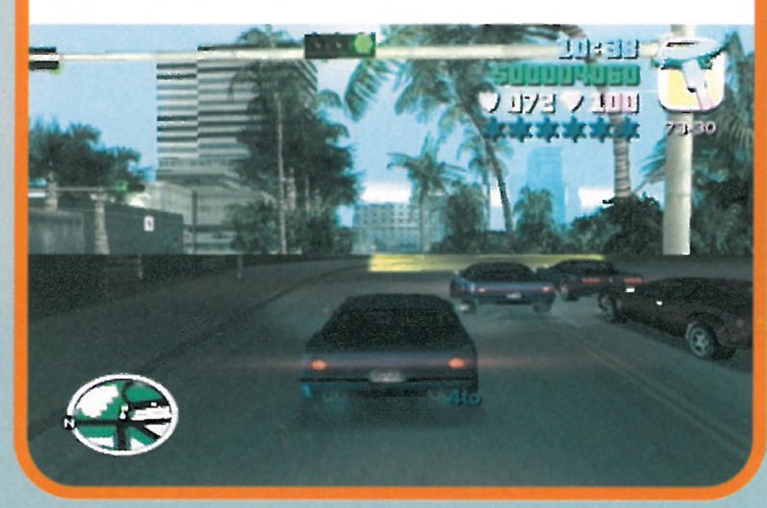


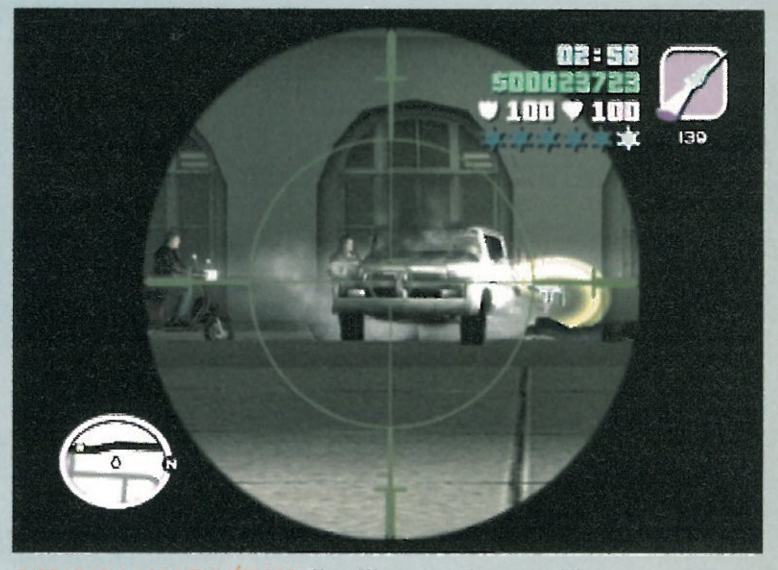


ROBO DE VEHÍCULOS
Quitarle el coche a alguien es fácil, ya que basta con acercarse, pulsar Triángulo y echar a su ocupante. Pero esto no es un concesionario: muchos coches llevan alarma, y si os pilla la poli robando uno, estáis listos. Sin olvidar que, como es lógico, los dueños de los coches se encariñan con ellos y puede que vayan detrás de vosotros para recuperarlo. Sed prudentes.

DISPAROS EN MARCHA
Disparar desde un coche es incómodo, ya que hay que cambiar la perspectiva (pulsando L2 o R2). Si es necesario, lanzad ráfagas cortas si estáis en marcha, o arrinconad al vehículo rival para acribillarle detenido. O mejor aún, usad una moto, el único vehículo que permite disparar de frente. Ah, y no olvidéis que los neumáticos pueden reventarse de un disparo.

MANEJO DE VEHÍCULOS
Como ya se ha mencionado, si vamos a toda velocidad conviene no estar pendiente del radar y poner los ojos en la carretera. La física de los vehículos es totalmente realista, y el menor golpecito hará que vuestro coche empiece a rotar, dar vueltas de campana y acabar hecho un desastre. A más golpes, menos resistencia del coche, que no tardará en echar humo y hasta llamas. Si eso ocurre, ¡saltad! Podéis hacerlo en marcha pulsando Triángulo, y os evitará más de un disgusto. Pero si le cogéis el punto, sabed que podéis hacer que un coche esté a punto de "petar" y lanzarlo contra vuestros enemigos para crear una bonita reacción en cadena. Y si sois vagos hasta para eso, podéis llevarlo al taller Eight Ball, en Vice Port, para que le coloquen una bomba y la detonéis cuando os parezca.





DISPARAD A LOS NEUMÁTICOS. Si andáis tras un tipo escurridizo que va a escapar a la mínima, inmovilizadlo disparando a sus ruedas. No llegará muy lejos...







MI "BURRA" Y YO. Las motos os permiten hacer el cabra con libertad: piruetas, trompos y hasta saltar en marcha sin un rasguño. Escoged una y disfrutad.



ELIGE UNO...

TIPOS DE VEHÍCULOS: A GUSTO DEL CONSUMIDOR

EXISTEN SIETE CLASES DE VEHÍCULOS en Vice City, pero esencialmente vais a usar dos de ellos: coches y motos. Los hidroaviones son de uso poco frecuente, y los helicópteros son algo más habituales, pero también peligrosos. Asimismo, los vehículos pesados son más adecuados para misiones alternativas o para batallas campales contra las fuerzas de la ley. Finalmente, los vehículos de radiocontrol sólo se utilizan para hacer un par de misiones principales y para competir en carreras alternativas. Debemos mencionar también que hay de todo y para todos, pero que las verdaderas joyas (como el Hunter o el Sabre Turbo) son difíciles de pillar.





MOTOS
En Vice City hay motos de motocross, de competición (PCJ), "Harleys" (vale, no se llaman así pero todos las reconocemos, ¿no?) y una suerte de vespinos poco eficaces. Las motos son veloces y perfectas para evitar el tráfico denso, pero el menor golpecito nos manda a Kentucky. Otra gran ventaja de estos vehículos es que podemos disparar en marcha, ¡y de frente! Eso compensa que tengan un detalle tan cateto como es llevar radio... En fin, son los ochenta.





VEHÍCULOS PESADOS
Vehículos: se mueven. Pesados: lo aplastan TODO. Los autobuses y camiones no están mal, pero donde esté un coche de bomberos, que se quite todo. Perfectos para misiones de asalto o persecuciones peligrosas. El peso pesado de esta categoría es el Tanque Rhino, difícil de conseguir pero totalmente imparable y casi indestructible. ¡Usádlo en un asedio policial!



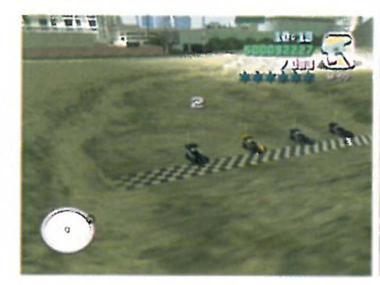


HELICÓPTEROS
Los mejores vehículos de Vice City. Tan pronto consigáis la mansión de Starfish tendréis uno a vuestra disposición, pero también los encontraréis en el parking del North Point y cerca de la chabola Skuhmole. Pueden moverse hacia arriba, abajo y adelante, pero no a los lados ni atrás en el tiempo (ejem, olvidad esto último). Son rápidos y maniobrables, pero si chocáis perderéis el control. Y claro, es difícil salir de un vehículo en llamas si estáis a cientos de metros de altura... Practicad mucho para que no os ocurra nada malo.





COCHES
Ah, los clásicos deportivos de los 80... ahora nos parecen una horterada, pero son vehículos fiables que nunca os dejarán tirados. También hay utilitarios, furgonetas, camiones y autobuses, pero ¿quién quiere pescado congelado si puede comer marisco? Por eso, si queréis descubrir verdaderas joyas sobre cuatro ruedas, procurad comprar cuanto antes el concesionario Sunshine.





VEHÍCULOS DE RADIOCONTROL
Forman parte de las misiones alternativas, y son versiones en miniatura de los aviones, helicópteros y coches. Para ser pequeñajos su control es muy durillo, pero son condenadamente divertidos. ¿A qué esperáis? ¡Encontrádlos todos!



LANCHAS
El mejor vehículo para cubrir grandes distancias rápidamente y por el agua. Dos pegas: es difícil desembarcar, y si chocan pueden volcar fácilmente.





AVIONES
Más bien, hidroaviones. Muy escasos, y de control complicado (sobre todo al aterrizar), pero... ¿cómo se paga esa magnífica vista de Vice City en vuelo?

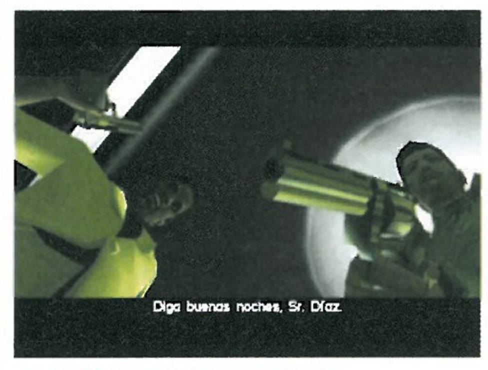
¡Y no hace falta hipoteca!

En Vice City no se puede prosperar sin hacer negocios. En cuanto reunáis cuatro pavos, conviene que os deis una vuelta por la ciudad y compréis algunas propiedades, ya sea para desbloquear nuevas misiones, conseguir ingresos o para salvar partida.



NEGOCIOS

NUEVE LUGARES ESENCIALES PARA DOMINAR VICE CITY



MANSIÓN DEL BARÓN DE LA COCA. Precio: 0 $
Es la mansión de Starfish Island que "cogéis prestada" de Díaz. Obviamente, no cuesta nada.



EMBARCADERO. Precio: 10.000 $
Está en el muelle. Si completáis "Punto de Control Charlie", conseguiréis jugosos ingresos.



INTERGLOBAL FILMS. Precio: 60.000 $
Está en Praw Island. Desbloquea cuatro misiones, tras las cuales genera 7.000 $ diarios.



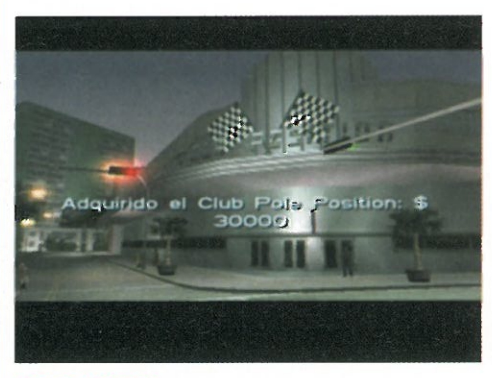
FÁBRICA DE HELADOS C. POPPER. Precio: 20000 $
Casi enfrente de la entrada oeste a Starfish Island. Si completamos la misión "Distribución", generará unos ingresos diarios de 3.000 pavos.



TAXIS KAUFMAN. Precio: 40.000 $
Está en Little Haiti, y si superamos sus tres misiones (acabando con la compañía rival) generará ingresos por valor de 5.000 $ diarios.



CLUB MALIBÚ. Precio: 120.000 $
Para que este club, situado al este de Leaf Links, genere nada menos que 10.000 $ diarios, tenéis que superar antes sus cuatro misiones.



POLE POSITION. Precio: 30.000 $
Está al oeste del hotel Ocean View. Superando su "misión" (por así llamarla) puede generar hasta un total de unos 4.000 $ diarios.



AUTOMÓVILES SUNSHINE. Precio: 50.000 $
Este concesionario puede generar hasta 6.000 "machacantes" al día si conseguimos todos los coches que nos piden en sus listas.



IMPRENTA. Precio: 70.000 $
Está en Little Haiti, al norte del aeropuerto. Si superáis dos de sus misiones conseguís 8.000 $ al día. La tercera desbloquea la misión final.

PISOS FRANCOS

DÓNDE PODÉIS BUSCAR EL "HOGAR LEJOS DEL HOGAR"

ADEMÁS DE LAS PROPIEDADES que generan ingresos, en Vice City se pueden encontrar también siete casas o pisos francos. Estos lugares sirven para salvar partida, y suelen tener uno, dos o más garajes que nos vienen bien para guardar nuestros vehículos. Los encontramos de todo tipo, desde chozas inmundas hasta mansiones de tomo y lomo. Por suerte, no suelen ser demasiado caros, así que no suponen un "palo" muy fuerte para vuestros fondos. Aunque algunos están bastante escondidos, no está de más que os pongáis a la tarea y los encontréis todos, ya que os vendrá de perlas tener una red de locales en los que salvar partida en cualquier momento y en cualquier lugar. Además, tened también en cuenta que su localización suele ser muy estratégica, así que casi siempre están situados cerca de propiedades, de talleres de pintura o de tiendas de armas.

HOTEL OCEAN BEACH. **Precio: 0 $**
El hotel inicial de la aventura, en la playa Washington.

OCEAN HEIGHTS. **Precio: 7.000 $**
Muy al sur de Ocean Beach.

3321 VICE POINT. **Precio: 2.500 $**
En la carretera más al norte de Vice Point.

CASA ELSAWNKO. **Precio: 8.000 $**
Detrás del taller de pintura de Vice Point.

APARTAMENTOS LINK VIEWS. **Precio: 8.000 $**
En Vice Point, al sur del centro comercial y al este de Leaf Links.

1102 CALLE WASHINGTON. **Precio: 3.000 $**
Está en la carretera más al oeste de Washington Beach.

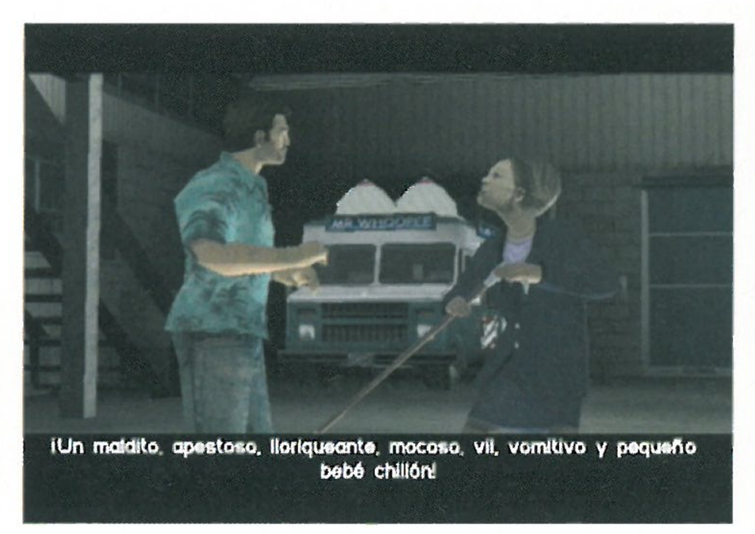
CHOZA SKUMOLE. **Precio: 1.000 $**
En la azotea de un edificio, en la esquina del bar de los moteros.

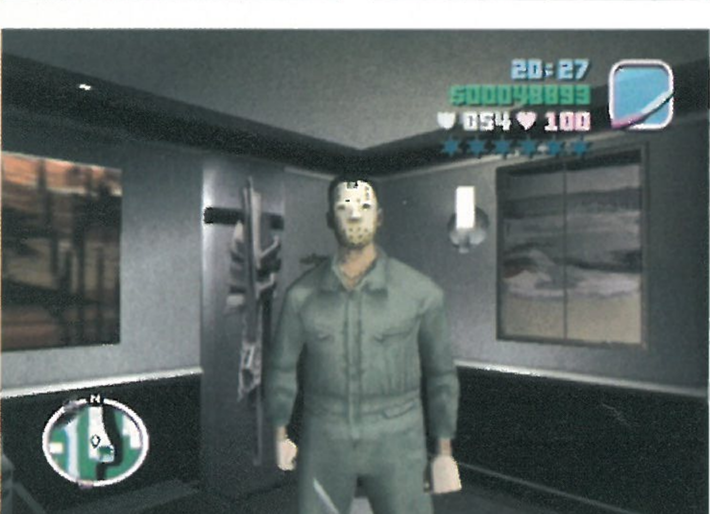




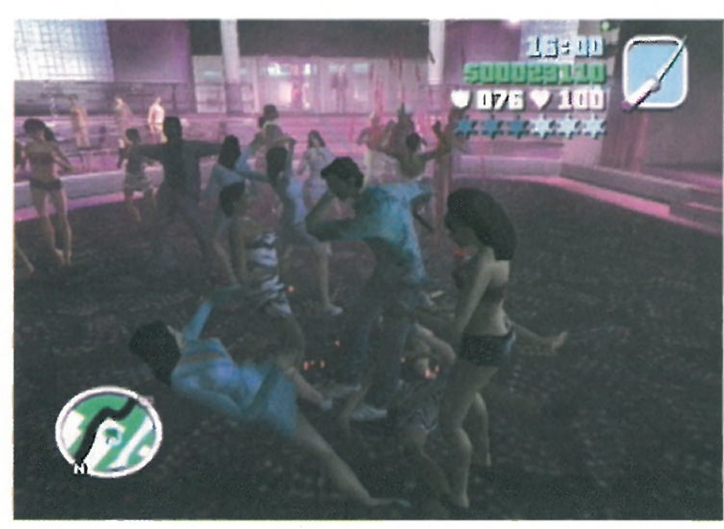


AÚN NO ES EL MOMENTO. Ese icono en forma de casa rosa indica que todavía no habéis reunido el dinero suficiente como para adquirir esa propiedad.





¿QUÉ ME PONGO HOY? En los negocios y pisos francos podemos cambiarnos de vestimenta. ¿No os apetece llevar unas pintas tan molonas como éstas?



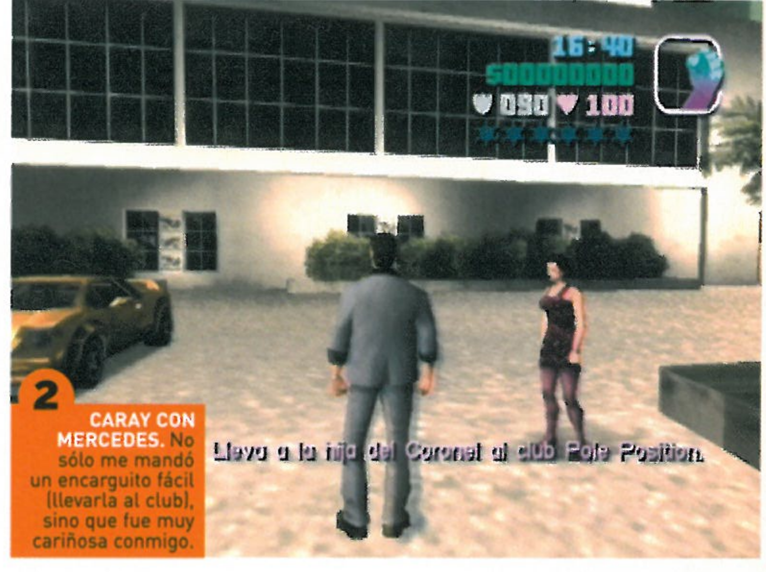
¡ES MI FIESTA Y HAGO LO QUE QUIERO! En vuestros locales podéis hacer lo que os salga de las narices, hasta montar gresca. ¡Por algo es vuestro!

El camino para llegar hasta el final

Me llamo Tommy Vercetti. Algunos me llaman "El Carnicero", otros el Amo de Vice City. También me apodan el idiota, por caer en una trampa que me dejó con el trasero al aire en la Ciudad del Vicio, "gracias" a la ayuda de mi amigo Sonny Forelli . ¿Queréis saber cómo pasé de ser un don nadie a controlar el crimen en Vice City durante los salvajes años 80? Entonces prestad atención a mi historia. Y podéis tomar apuntes si queréis...



1 HACIÉNDOME CON EL ENTORNO. Esta misión me sirvió para refrescar mis habilidades al volante del coche.



2 CARAY CON MERCEDES. No sólo me mandó un encarguito fácil (llevarla al club), sino que fue muy cariñosa conmigo.

"L" - Ken Rosenberg, el abogado

"L1" - UN VIEJO AMIGO (1)

BENEFICIOS: 0 $

Había que ponerse en marcha. Lo primero era organizarse, así que seguí mi mapa para ir al hotel donde salvaría mis progresos, y después fui a hablar con mi leguleyo, Rosenberg. Tenía jugosas noticias sobre una fiesta en el muelle...

"L2" - LA FIESTA (2)

BENEFICIOS: 100 $

El picapleitos empezó con sus pijerías, así que tuve que ir a la tienda de Rafael para ponerme presentable. Desde allí fui al barco del Coronel Cortez, un pez gordo que había montado un fiestón con la "crem de la crem". Su hija (Mercedes, ¡qué bombón!) me habló de ellos, pero a cambio la tuve que llevarla a otra juerga, en un club de striptease. Yo encantado de la vida, claro.

"L3" - PELEA EN EL CALLEJÓN (3)

BENEFICIOS: 200 $

Era hora de averiguar quién me había vendido, así que necesitaba soplones. Siguiendo el mapa llegué al Malibú, donde esa rata de Kent Paul me indicó mi próximo destino: Ocean Drive. Al llegar al callejón, tuve que vérmelas con un chef. Ok, puede que me pasara arreándole, pero a cambio conseguí un teléfono móvil y una pistola. Lo malo es que sus colegas no tardaron en aparecer, igual que mi nuevo ángel guardián: Mr. Lance Vance (vale, no os riáis), con el que escapé en coche hasta mi hotel, no sin antes hacer una paradita en la tienda de herramientas. Siempre se me dio bien el bricolage, así que compre un destornillador con mis 100 pavos. Es muy eficaz si apuntas al ojo...

"L4" - FURIA EN EL JURADO (4)

BENEFICIOS: 400 $

Empezaba a entrar en calor. Tenía que asustar a un par de miembros del jurado... y asustar se me da muy bien. Cogí el martillo y fui a por el primero de ellos. Destrocé su coche hasta que salió, y luego le destrocé un poquito a él. Después el siguiente jurado, con el que fue suficiente machacar el coche. Tuve que estar al loro con la poli, pero fue sencillo.

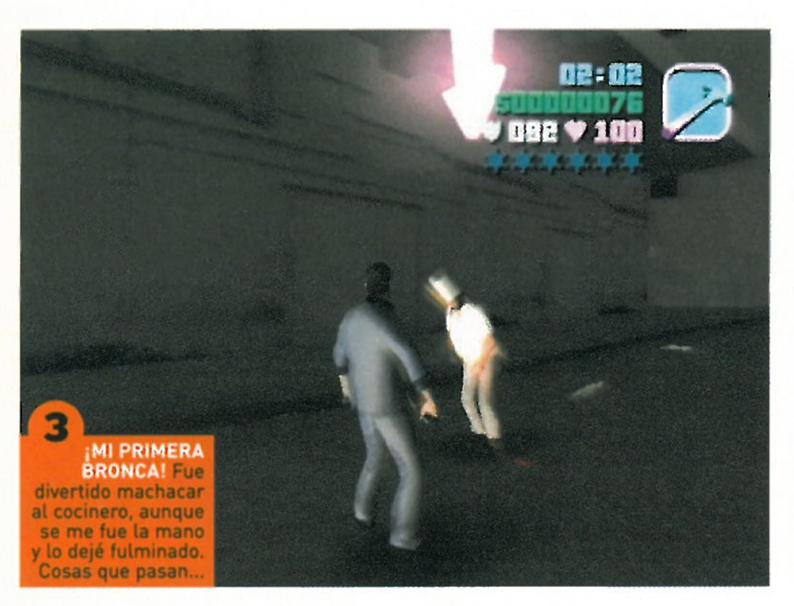
MISIÓN TELEFÓNICA

MUERTE EN LA CARRETERA (5 Y 6)

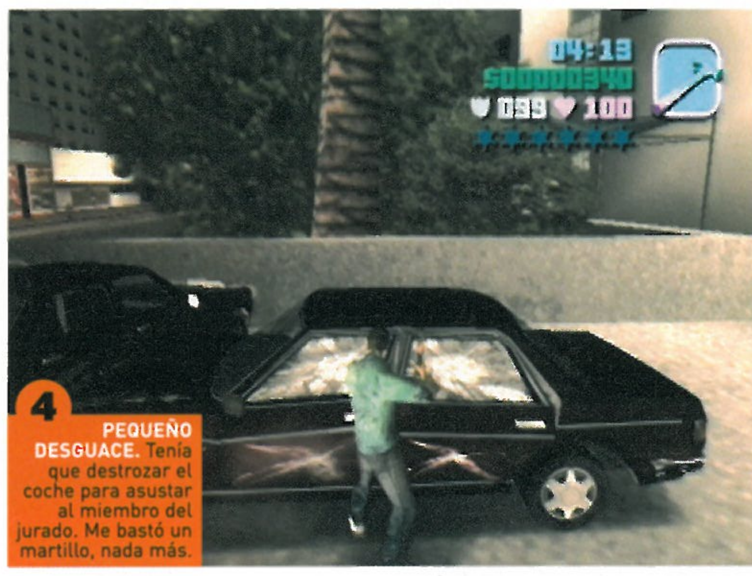
BENEFICIOS: 500 $

De vez en cuando, se corría la voz sobre mis habilidades y alguien me hacía algún encarguito por teléfono (bien pagado), como éste. ¿Os gusta la pizza? Yo la odio. Mala suerte para Carl Pearson, un repartidor que pagó mi fobia hacia las anchoas. Tenía que detenerle antes de que terminase el reparto, pero fue sencillo alcanzarle en "buga", hacer que se estrellase y dar un par de pasaditas sobre él. Te gustaba la masa fina fina, ¿eh Carl?





3 ¡MI PRIMERA BRONCA! Fue divertido machacar al cocinero, aunque se me fue la mano y lo dejé fulminado. Cosas que pasan...



4 PEQUEÑO DESGUACE. Tenía que destrozar el coche para asustar al miembro del jurado. Me bastó un martillo, nada más.

















MISIÓN ESPECIAL

"L5" - DISTURBIOS (7 y 8)

BENEFICIOS: 1.000 $

Nunca me gustaron los sindicatos. De hecho, por culpa de "El Sindicato" tuve que chuparme 15 años de vacaciones forzosas. Por eso esta misión fue una gozada: tenía que bajarles los humos a unos obreros revoltosos, que perjudicaban intereses comunes. Primero fui a la tienda de Rafael, a por ropa de currante. Pillé un coche, fui a la manifestación, y me dí de galletas con cuatro de los obreros para iniciar una revuelta. Durante el caos conseguí una pistola de los guardias, entré en el complejo y disparé sobre los barriles rojos para reventar las furgonetas. Quedaba una, y fue fácil subirme a ella y destrozarla.



"C" - Coronel Cortez

"C1" - CERDO TRAIDOR (9)

BENEFICIOS: 250 $

La primera misión del Coronel consistió en silenciar a un soplón llamado González. Cortez pensaba como yo, a lo grande, así que me dio una motosierra para rajarle el alma. Tras liquidar al chivato se montó un buen pollo policial, pero bastó con robar un coche y salir disparado hacia la estación de pintura .

"C2" - TIROTEO EN EL CENTRO COMERCIAL (10)

BENEFICIOS: 500 $

Me tocaba hacer de espía internacional. "Mi nombre es Vercetti. Tommy Vercetti". Jejeje... Bueno, el caso es que tenía que interceptar un mensajero que transportaba unos chips que el Coronel quería para su uso y disfrute personal. Antes de nada, pillé todo el armamento que pude en "Ammu-nation". A continuación me dirigí hacia el centro comercial, donde me esperaban agentes franceses que iban tras los chips. Peor para ellos, porque de allí solo salieron dos personas: el mensajero y servidor. Cogí una moto, acribillé al correo y pillé los chips para llevárselos al Coronel.

MISIÓN TELEFÓNICA

ELIMINA A LA ESPOSA (11)

BENEFICIOS: 2.000 $

"Que parezca un accidente". Siempre me ha encantado esa frase. Y así tenía que ser: había que eliminar a la señora Dawson simulando un accidente de tráfico. Nada tan fácil como robar un coche rápido, buscar a la señora, y atizar su vehículo hasta que explotase.

"C3" - ÁNGELES GUARDIANES (12)

BENEFICIOS: 1.000 $

El coronel tenía tratos con un tal Díaz, alguien de poco fiar, y me pidió que le cubriese las espaldas con un Rifle Ruger de asalto. Lance se apuntó a la fiesta, y yo subí al punto indicado, en lo alto del edificio. Desde allí apunté y disparé a los matones, protegiendo siempre a mi colega y a Díaz. Se me escapó un matón que iba en moto, pero no tardé en alcanzarle y dejarle seco. Cogí el maletín y se lo llevé a Díaz. ▶▶



13 **¡EN SUS NARICES!** Quién lo diría, pero robar el tanque a los soldaditos fue pan comido, aunque tuve que ir deprisa.



14 **ASALTO AL YATE.** Los enemigos del Coronel podían atacar por tierra, mar y aire. Tuve que emplearme a fondo para salir de allí.



15



16



17 **COMO UN NIÑO.** Así me lo pasé pilotando éste helicóptero de radiocontrol y colocando bombas por todo el edificio.



18



19

▸▸ "C4" - "¡SEÑOR, SÍ, SEÑOR! (13)

BENEFICIOS: 2.000 $

No hay nada para ganarte el odio de alguien como robarle en sus narices. Resultó que Cortez quería un tanque, pero no uno cualquiera, sino uno EN MARCHA, en pleno desfile. Llegar al convoy no fue difícil, y los propios "milikos" hicieron una parada para comprar donuts. Tenía que actuar rápido: subí al tanque y fui directo al garaje que me indicaba el mapa, bien deprisita para que no me explotase en las narices.

MISIÓN ESPECIAL

"C5" - ¡TODOS CON LAS MANOS ARRIBA! (14 y 15)

BENEFICIOS: 5.000 $

Era inevitable: el Coronel había montado demasiado jaleo como para pasar desapercibido. Era un buen tipo que había hecho todo lo posible por ayudarme, así que me ofrecí a protegerle. Subí a la parte más alta de la proa del yate, y desde allí usé el fusil de asalto para deshacerme de los agentes especiales en lanchas, a babor y estribor. Ésa fue la parte fácil, porque luego tuve que ir a la proa y abrir fuego sobre los yates que bloqueaban el paso (suerte que había siempre munición a mano). Cuando explotaron dos o tres, llegaron los problemas: ¡helicópteros! Gracias a la mirilla del rifle disparé a los pilotos, lo que agilizó las cosas. Como traca final, los agentes enviaron un Apache, más duro de pelar, pero con un piloto igual de panoli. Fue chungo, pero el Coronel supo agradecérmelo: un buen fajo de billetes, su mejor lancha y lo mejor de todo, la "custodia" de su preciosa hija Mercedes.

"A" - Avery Carrington

"A1" - HIERRO Nº 4 (16)

BENEFICIOS: 500 $

Un ricachón le estaba dando jaqueca a uno de mis socios, el constructor Avery Carrington. Liquidándole se acababan los problemas, pero lo malo es que para hacerlo tenía que infiltrarme en el campo de golf, y eso sólo podía significar una cosa espantosa: ¡polo y pantalones de cuadros! Conseguí la ropa en Jocksports, y de esa guisa me dirigí al campo. Cogí un palo de golf y busqué al magnate, que me echó encima a sus gorilas para escapar. Me deshice de ellos y subí a un carrito para alcanzarle y acabar con él. Decididamente, el maldito "rockefeller" merecía morir por obligarme a ir vestido con esas pintas.

"A2" - DEMOLEDOR (17)

BENEFICIOS: 1.000 $

Carrington era un constructor de la vieja escuela: si algo te impide edificar, quítalo de en medio sea como sea. Me encargó que detuviese unas obras, echando abajo la estructura del edificio. Y disfruté como un crío, porque en la furgoneta que me indicaba el mapa encontré un helicóptero de radio control para mí solito. Con él, tenía que coger una de las cuatro bombas y colocarlas en los puntos del edificio que me indicaba el mapa: los triángulos hacia arriba indicaban un punto sobre mí, hacia abajo, un punto inferior, y cuadrado, en la misma planta. Para que me diese tiempo, comencé por la planta de más arriba y fui descendiendo hasta colocar las cuatro bombas, evitando a los obreros que trataban de romper mi juguete.





20 LA OVEJA NEGRA Este matón me dio más de un problema: no sólo trató de acribillarme en coche, sino que encima escapó.



21 TIRADOR DE ÉLITE Si ya era difícil mantener el pulso con el fusil, apuntar desde un helicóptero era super chungo.



22



23



24 UN PASEO EN LANCHA. El barco de Díaz casi volaba, pero no podía recrearme en el paisaje con tanto tiroteo y matón.



25



26

MISIÓN ESPECIAL

"A3" - DOS LEVES IMPACTOS (18 y 19)

BENEFICIOS: 2.500 $

Tenía que deshacerme de un "capo" haitiano en un funeral, así que de nuevo tocaba ponerse un disfraz, esta vez de pandillero cubano: los haitianos echarían las culpas a los cubanos, los cubanos contraatacarían, y nosotros haríamos rapiña de sus restos. Fui a por los trapos a Little Havana, y desde allí al funeral. No sé cómo fue, pero me descubrieron. El jefazo haitiano salió a toda velocidad, ¡en el coche fúnebre! Tenía que darle duro, algo difícil si consideramos que me arrojaban ataúdes desde el coche (os lo juro que fue así). Cuando quedó para el arrastre, el cretino decidió ir a pie. Y entonces llegó su propio funeral. Al final le vino bien el coche...

"D" - Ricardo Díaz

"D1" - LA CAZA (20)

BENEFICIOS: 1.000 $

Gritón, estúpido, necio... Díaz no me gustaba nada, pero en cambio su dinero me encantaba. Uno de sus camellos se había puesto farruco, así que le hice una visita a su casa. Tras mirar por la ventana y subir a la azotea, el "pringao" empezó a disparar, y luego saltó a la calle para escapar en su coche. Suerte que yo había dejado antes una moto aparcada cerca y pude darle caza.

"D2" - PHNOM PENH '86 (21)

BENEFICIOS: 2.000 $

Localizado el ladrón, había que "finiquitarlo". De nuevo conté con la ayuda de Lance, que pilotó el helicóptero de Díaz sobre la guarida del ratero, para que yo pudiese freír a tiros a sus matones (descubrí que disparar a los barriles rojos me ahorraba trabajo). Después aterrizamos y entré en la mansión para recoger el dinero de la azotea.

"D3" - EL BARCO MÁS RÁPIDO (22 y 23)

BENEFICIOS: 4.000 $

El amigo Díaz se había encaprichado de un barco, y le tocaba al menda conseguírselo. Llegué al muelle donde estaba atracado, pero antes de entrar me di un par de galletas a propósito, dejando mi coche a punto de explotar. Cuando vi a los matones aceleré hacia ellos y salte del coche: la explosión se cargó a casi todos. Al resto los maté a tiro limpio, así hasta llegar al interior del embarcadero y activar el interruptor que bajaba el barco. Llegaron más matones, pero preferí correr hacia el barco y llevarlo directamente al embarcadero de Díaz, con la poli en los talones, eso sí.

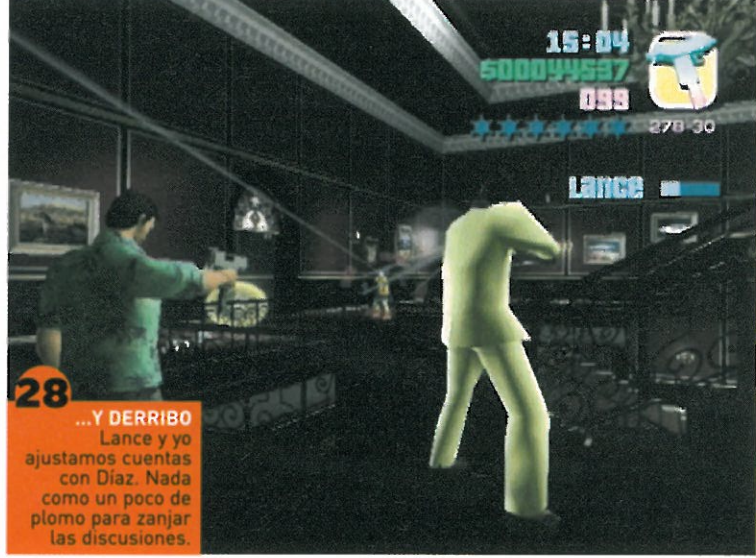
"D4" - OFERTA Y DEMANDA (24)

BENEFICIOS: 10.000 $

Otro encarguito del cochino Díaz, para sacarle provecho a su nuevo barco. Fui al embarcadero y allí estaba de nuevo Lance, pegado a mí como una mala sombra. Tenía que llegar al barco antes que nuestros rivales, así que aceleré a tope. Cuando llegamos comenzó el ataque, así que afiné mi puntería contra lanchas, matones y helicópteros, procurando disparar siempre a los vehículos para que explotasen cuanto antes. Derribamos al último barco de todos y logramos (ejem, logré) 10.000 "machacantes". ▶▶



27 ACOSO... El asalto a la mansión de Díaz fue difícil: había matones por todas partes. No quedó ni uno para contarlo.



28 ...Y DERRIBO Lance y yo ajustamos cuentas con Díaz. Nada como un poco de plomo para zanjar las discusiones.



29



30



31 ANILLO DE PROTECCIÓN ¿Los servicios de seguridad haciéndome la competencia? Pobres ilusos...



32



33

"K" - Kent Paul

"K1" - EL CORREDOR DE LA MUERTE (25 y 26)

BENEFICIOS: 0 $

Tenía que pasar: Lance se metió en líos con Díaz y recibió la paliza de su vida. Y lo peor es que me tocaba rescatarle. ¡Maldición! Tras hablar con el plasta de Kent en el Malibú, fui derecho al desguace donde retenían a mi colega. Había matones apostados en la entrada, así que aceleré hacía ellos y les arroje el coche en marcha, bien "calentito", eso sí. Después me abrí paso a balazos hasta el garaje, donde estaba Lance hecho un Cristo. Juntos, nos subimos a la furgoneta que había a la izquierda y escapamos hacia el hospital. Menos mal que di un par de rodeos, porque de haber ido por la ruta directa nos habrían reventado.

MISIÓN ESPECIAL

"D5" - BORRAR (27 y 28)

BENEFICIOS: 50.000 $

¿Os había dicho que Díaz me daba asco? Pues a Lance no le caía demasiado bien después de matar a su hermano. Decidimos dar la vuelta a la tortilla. Después de pasar por Ammu-nation, fui con Lance a la mansión, pero antes cogimos un coche y liquidamos a todos los matones que pudimos con su ayuda. Bajamos y matamos a todos. Lance siguió a su bola y yo rodeé la mansión por la derecha, hasta dar con una entrada a donde estaba Díaz. Tras matar a sus guardaespaldas, le dimos a Díaz una ración de plomo. A partir de entonces, aquella era MI mansión, con helicóptero, garaje y un punto para salvar mis progresos. La cosa iba sobre ruedas, ¡y ahora era mi propio jefe!

"V" - Tommy Vercetti

"V1" - EXTORSIÓN (29)

BENEFICIOS: 2.000 $

Mi nueva mansión era la caña, pero también traía más responsabilidades. Y como era un recién llegado, los comerciantes pasaban un poco de mí. GRAN ERROR. Me di un plazo de 5 minutos para arreglar la situación, así que me hice con una moto y fui directo al Centro Comercial North Point. Entré con la moto y así pude moverme con rapidez de tienda a tienda, en ambas plantas. ¿Para hacer qué? Pues sencillamente, para destrozar todos los escaparates de las tiendas con la metralleta, siguiendo los puntos rosa del mapa. La poli no tardó en perseguirme, pero en la planta superior había una tienda de ropa donde pude cambiarme para despistarles. Gracias al uzi y las granadas, me cargué los últimos escaparates de la planta superior. Lo mejor de todo es que, además de conseguir la obediencia de los comerciantes, a partir de ese momento pude comprar propiedades. ¡Estaba hecho todo un magnate, sí señor!

"V2" - PELEA EN EL BAR (30 y 31)

BENEFICIOS: 4.000 $

¡Qué difícil ha sido siempre que la gente entré en razón y pague por su seguridad! Por culpa de la ineptitud de Lance, los seguratas del Bar Brawl eran incapaces de entender que todos los negocios de Vice City estaban bajo una sola protección: la mía. Fui derechito al bar con un par de mis matones y me cargué a ambos guardias. Después de hablar

MAPA DE VICE CITY



LEYENDA DE LOS ICONOS DEL MAPA

ESTADIO HYMAN MEMORIAL
Carreras, pruebas ocultas y muchos coches os esperan aquí.

TAXIS KAUFMAN
La compañía de taxis de Little Haiti, un negocio muy rentable.

CASA DE TÍA POULET
La líder de las bandas haitianas, una bruja experta en vudú.

IMPRENTA
Ideal para falsificar billetes. Desbloquea la misión final del juego.

CLUB MALIBÚ
La mejor discoteca de todo Vice City, situada en una zona céntrica.

GREASY CHOPPER
El bareto donde se reúnen todos los moteros de la ciudad.

INTERGLOBAL FILMS
Estudio de cine especializado en películas porno. Excelente negocio.

ESTUDIO DE GRABACIÓN
La guarida de los Love Fist, el grupo heavy más cañero de la ciudad.

TIENDAS DE ROPA
Aquí podéis cambiar de vestimenta en cualquier momento de la aventura.

COMISARIA
Mucho cuidado: tomad buena nota de dónde están los maderos.

FARMACIA
Para recuperar energía y, de paso, sacarse unos pavos atracándolas.

HOSPITAL
Lugar para recuperar salud, y donde acabaréis siempre que os liquiden.

OBJETO OCULTO (BAJO)
Localización de un objeto oculto a nuestro nivel, a pie de tierra.

OBJETO OCULTO (ALTO)
Indica un objeto oculto, pero a una altura superior (en una azotea o piso alto)

SALTO SUICIDA (BAJO)
Os indica la localización de una rampa suicida, a pie de tierra.

SALTO SUICIDA (ALTO)
Indica dónde hay una rampa suicida, pero a una altura superior.



LEYENDA DE LOS ICONOS DEL MAPA

ESTADIO HYMAN MEMORIAL
Carreras, pruebas ocultas y muchos coches os esperan aquí.

TAXIS KAUFMAN
La compañía de taxis de Little Haiti, un negocio muy rentable.

CASA DE TÍA POULET
La líder de las bandas haitianas, una bruja experta en vudú.

IMPRENTA
Ideal para falsificar billetes. Desbloquea la misión final del juego.

TALLER DE PINTURA
Aquí podéis cambiar el aspecto del coche y despistar a la policía.

CLUB POLE POSITION
Club de strip-tease de Ocean Beach. Tan divertido como rentable.

CLUB MALIBÚ
La mejor discoteca de todo Vice City, situada en una zona céntrica.

GREASY CHOPPER
El bareto donde se reúnen todos los moteros de la ciudad.

INTERGLOBAL FILMS
Estudio de cine especializado en películas porno. Excelente negocio.

ESTUDIO DE GRABACIÓN
La guarida de los Love Fist, el grupo heavy más cañero de la ciudad.

AMMU-NATION
Tiendas donde podéis comprar armas. Repartidas por todo Vice City.

8-BALL
Taller especial para colocar una bomba en vuestro vehículo favorito.

TIENDAS DE ROPA
Aquí podéis cambiar de vestimenta en cualquier momento de la aventura.

COMISARIA
Mucho cuidado: tomad buena nota de dónde están los maderos.

FARMACIA
Para recuperar energía y, de paso, sacarse unos pavos atracándolas.

HOSPITAL
Lugar para recuperar salud, y donde acabareis siempre que os liquiden.

TIENDA DE HERRAMIENTAS
En estos locales se pueden comprar martillos, bates de béisbol o motosierras.

CAFÉ ROBINA
Aquí para Humberto Robina, el líder de la mafia cubana de Vice City.

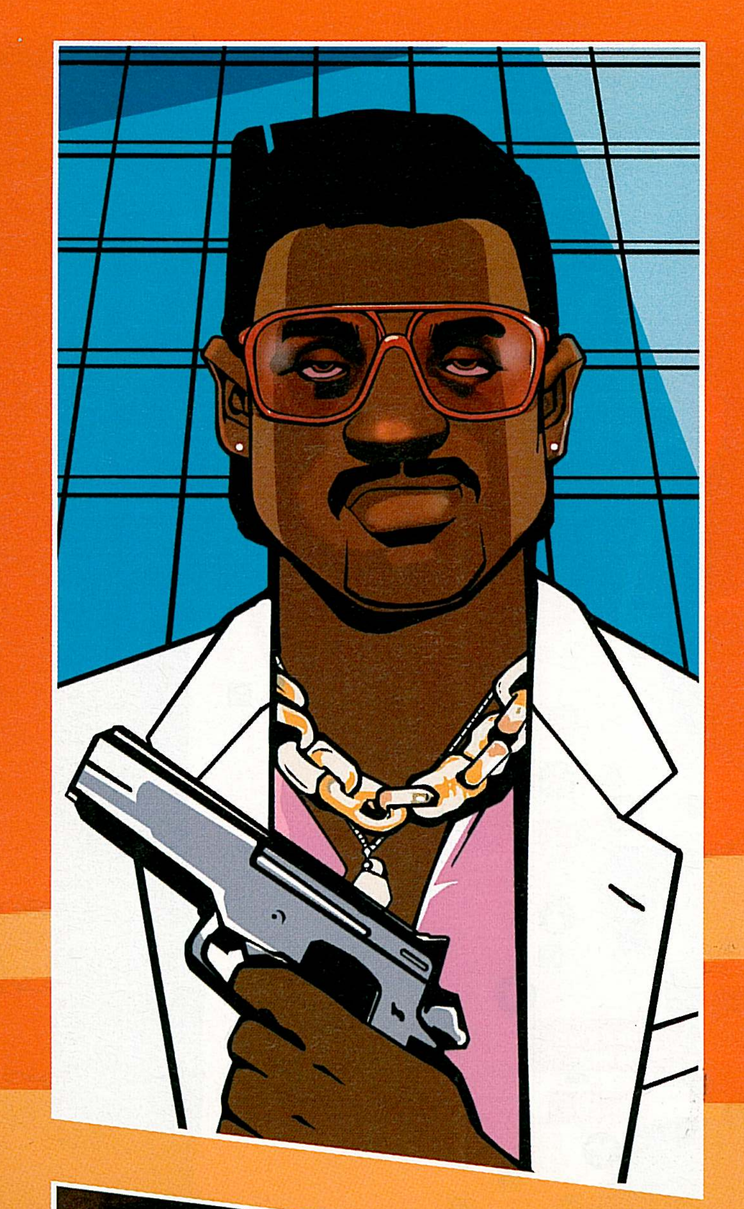
OBJETO OCULTO (BAJO)
Localización de un objeto oculto a nuestro nivel, a pie de tierra.

OBJETO OCULTO (ALTO)
Indica un objeto oculto, pero a una altura superior (en una azotea o piso alto)

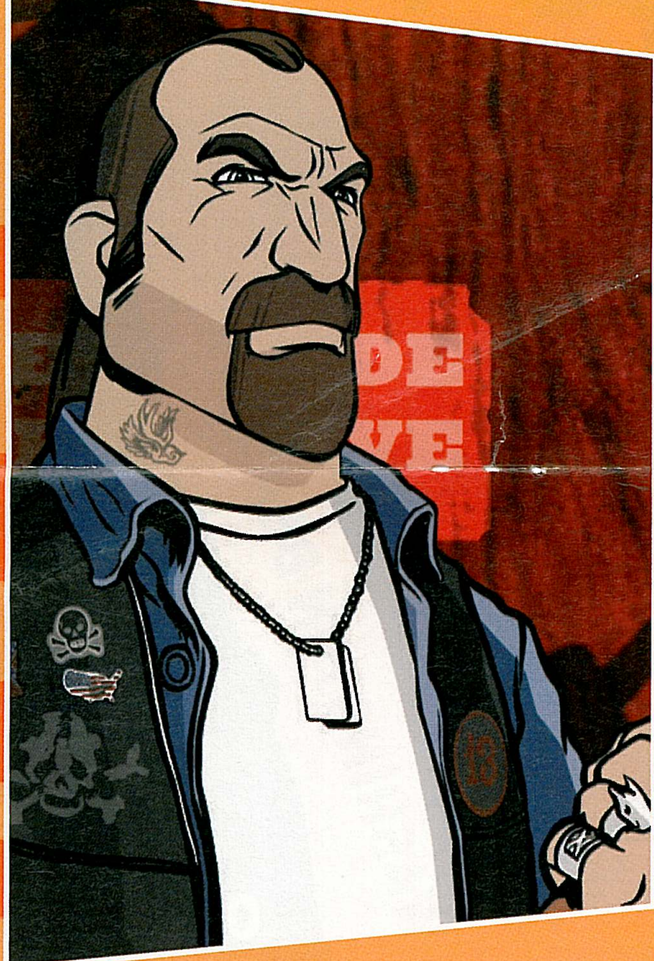
SALTO SUICIDA (BAJO)
Os indica la localización de una rampa suicida, a pie de tierra.

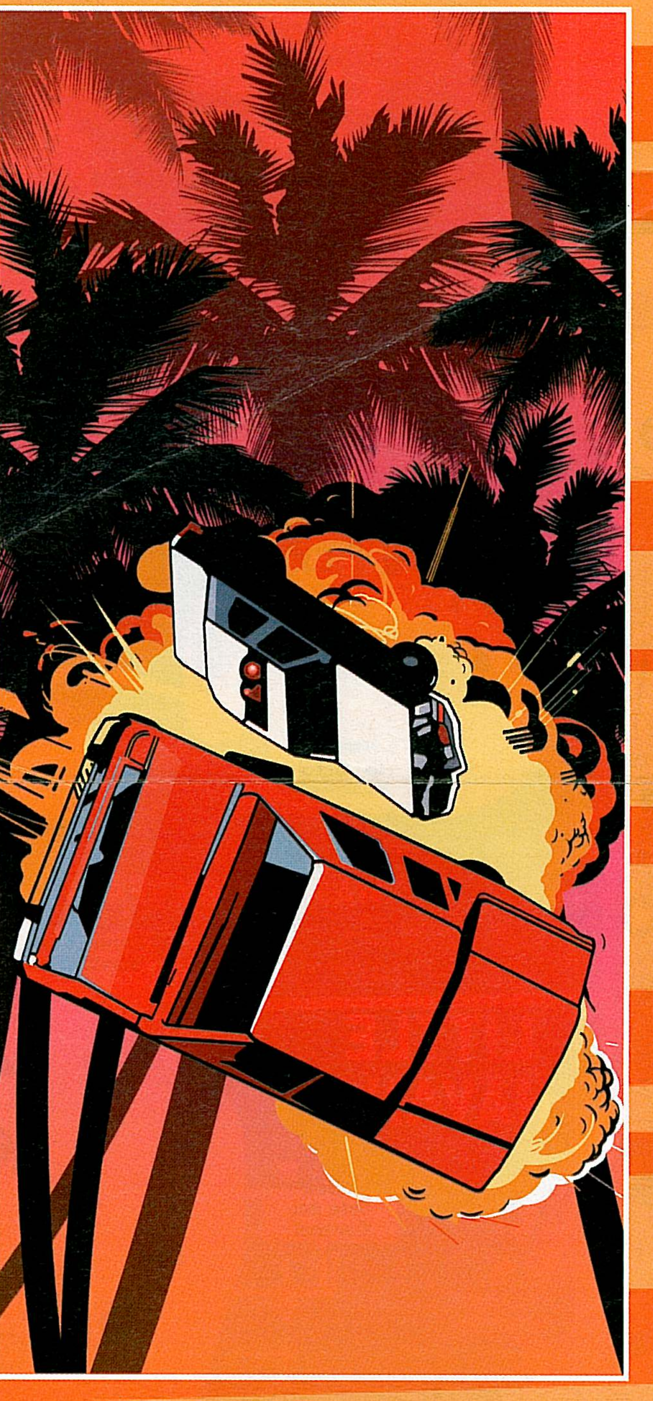
SALTO SUICIDA (ALTO)
Indica dónde hay una rampa suicida, pero a una altura superior.

grand theft auto vice city



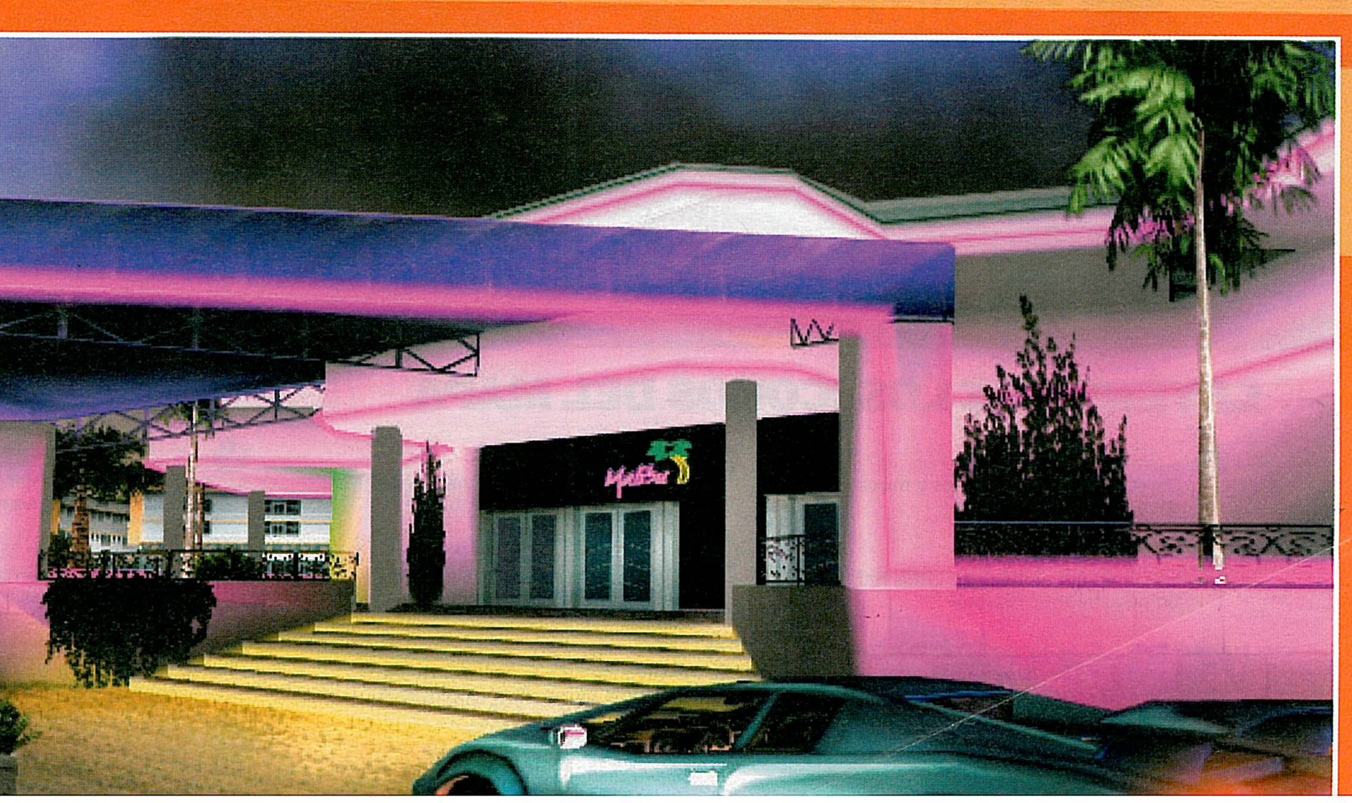




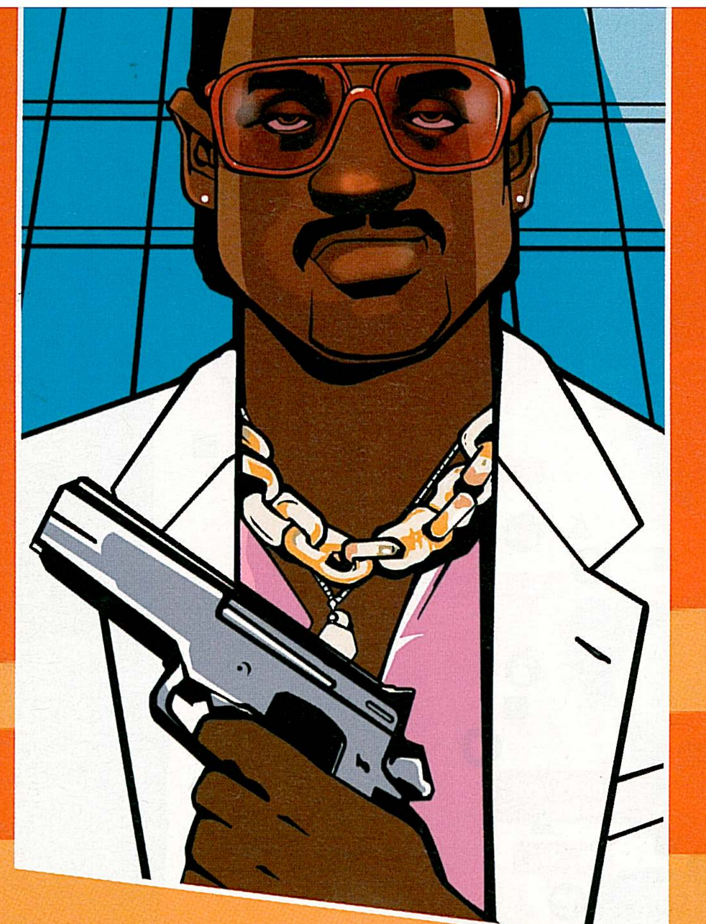




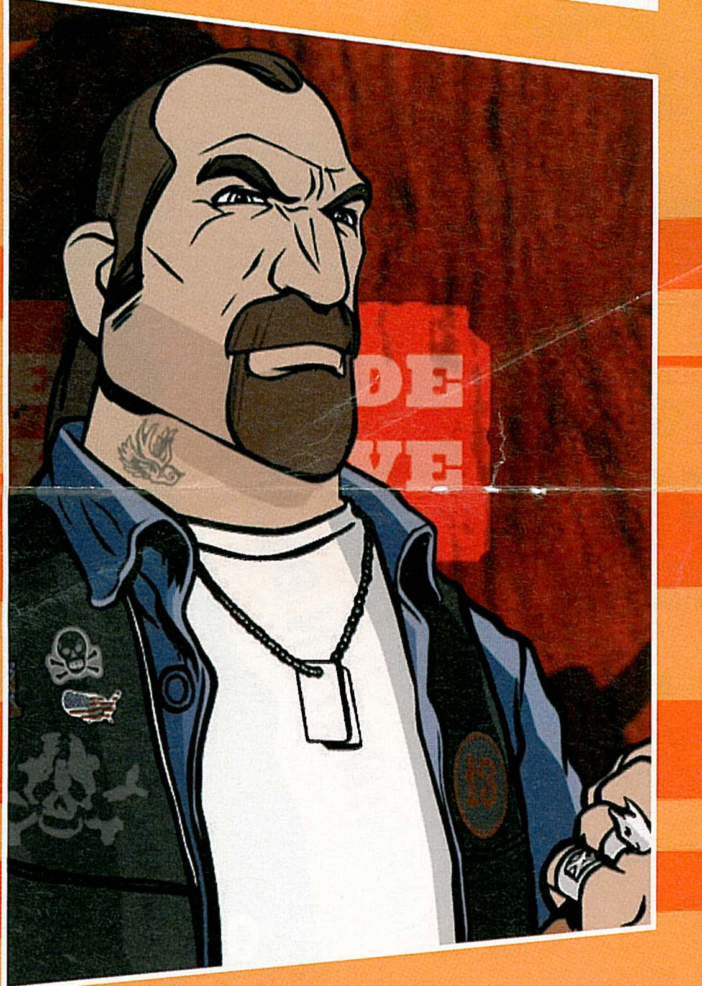




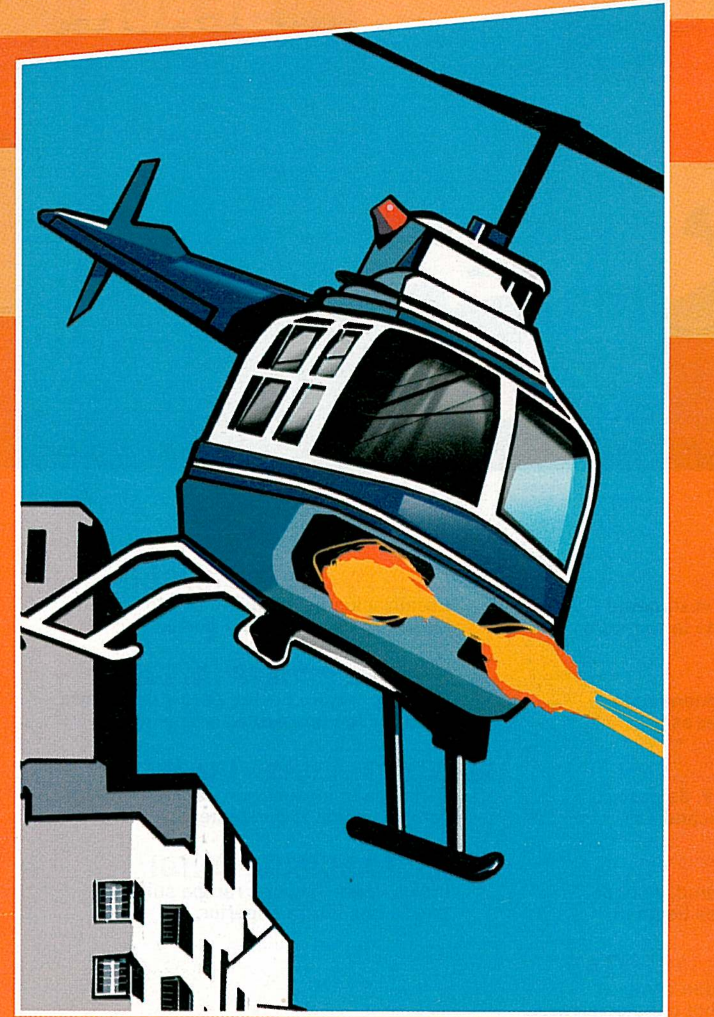
theft auto vice city











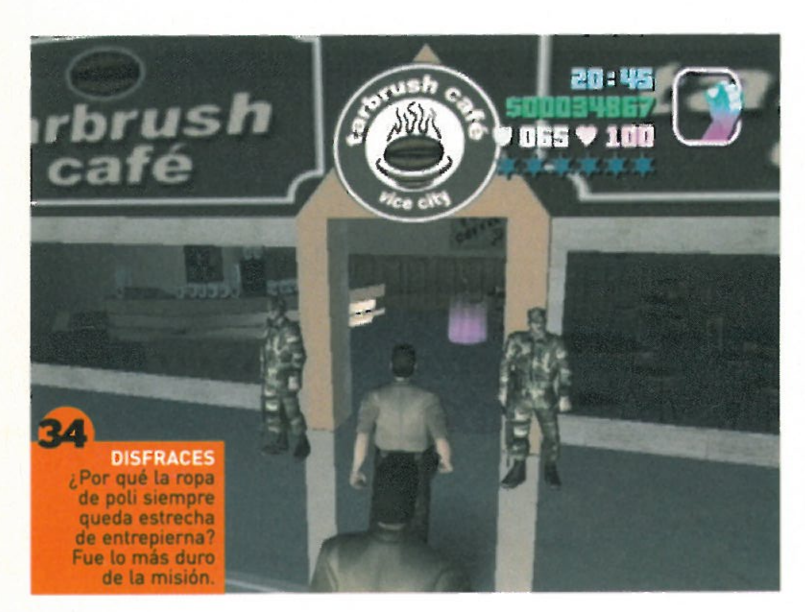






extra HC 135 east





34 **DISFRACES** ¿Por qué la ropa de poli siempre queda estrecha de entrepierna? Fue lo más duro de la misión.



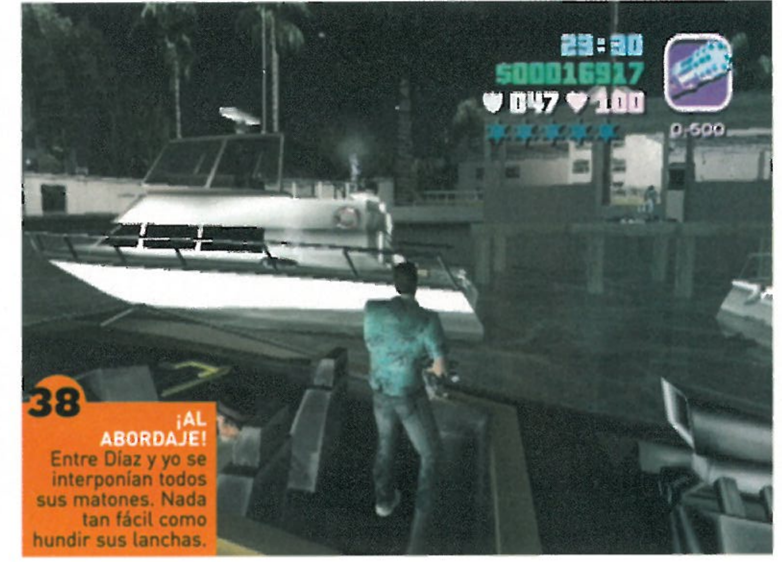
35 **CIRCUITO ACUÁTICO.** La prueba de Robina fue sencilla. Lo más duro fue soportar las paridas de Rico, mi copiloto.



36



37



38 **¡AL ABORDAJE!** Entre Díaz y yo se interponían todos sus matones. Nada tan fácil como hundir sus lanchas.



39



40

con el dueño, supe la dirección de las "oficinas" de los seguratas, donde fui y desaté un pequeño infierno gracias a mi lanzacohetes. Dos de ellos escaparon en moto, así que me tome la molestia de perseguirlos y aplastarles el cráneo. Había resuelto la situación, pero Lance empezaba a mosquearme...

MISIÓN ESPECIAL

"V3" - TIERRA DE POLIS (32, 33 y 34)

BENEFICIOS: 10.000 $

Estaba hasta las narices de que los malditos comercios no entrasen en razón y pagasen, así que decidí tomar medidas "explosivas" para que todos (mafiosos, comerciantes y polis) supieran quién era el amo de la ciudad. El plan era poner una bomba en el centro comercial, algo imposible si tenemos en cuenta que en ese momento el lugar era "Polilandia". Fui con Lance al punto que indicaba el mapa, concretamente cerca de un garaje, y monté un poco de gresca para conseguir un nivel de búsqueda de dos estrellas. De esta forma, los polis nos siguieron al interior del garaje, donde dimos buena cuenta de ellos y les quitamos sus uniformes. Disfrazados de maderos, cogimos un deportivo y fuimos al centro comercial, donde entré sin problemas en el Tarbrush Coffee Shop para plantar la bomba. Después de la traca vino lo chungo: ¡un nivel de búsqueda de 5 estrellas! Helicópteros, maderos, antidisturbios... horrible. A duras penas conseguí regresar a mi mansión, gracias a mi pericia como conductor. Fue duro, pero logré que mi radio de "protección" fuese invulnerable desde aquel momento.

"Café Robina" - Humberto Robina

"ROBINA 1" - EL DESAFÍO DEL BARCO TRUCADO (35)

BENEFICIOS: 1.000 $

Mis progresos llamaron la atención de Humberto, un capo cubano obsesionado con ser el más macho. Para ser uno de los suyos, me hizo pilotar su lancha en un circuito bajo tiempo límite. Fue sencillo, a pesar de las tonterías sobre "co&%*es" que soltaba Rico constantemente.

"ROBINA 2" - CARNE DE CAÑÓN (36 Y 37)

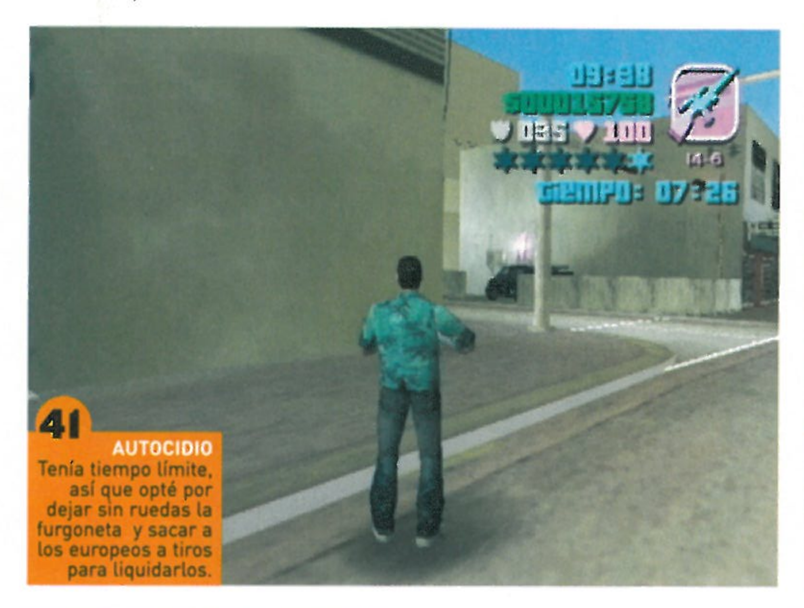
BENEFICIOS: 1.000 $

A Humberto también le gustaban las ensaladas de tiros, así que, después de armarme bien, recogí en un coche amplio a sus hombres y fuimos en busca de los haitianos. Reventé el coche que bloqueaba el paso y entramos, pero los muy cerdos tenían preparado un francotirador. Mis hombres caían como moscas, así que me encargué yo mismo de él con su misma arma, que me sirvió para acabar con otros cuantos haitianos. Lo chungo llegó después, cuanto tuve que coger la furgoneta con la coca, y escapar de allí con vida para llevarla al garaje indicado en el mapa. Pero si os lo estoy contando es que lo conseguí, ¿verdad?

"ROBINA 3" - ENCUENTRO NAVAL (38 Y 39)

BENEFICIOS: 4.000 $

Caray, Humberto no hacía más que perder cargamentos... y siempre era yo el que debía recuperarlos. Tras buscar a Rico, subí a la ▶▶


41 AUTOCIDIO
Tenía tiempo límite, así que opté por dejar sin ruedas la furgoneta y sacar a los europeos a tiros para liquidarlos.



42 "¡CON DOS %*#*ES!" Ése fue el grito de guerra de mis compadres cubanos durante el asalto al cuartel de los haitianos.


43


44



45 EL PEQUEÑO BOMBARDERO
Fue una pasada manejar el avión de radiocontrol para atacar a las lanchas cubanas.


46


47

▶▶ lancha y empecé a disparar contra todo lo que me recordase a un haitiano. Llegué a su guarida y repetí el tiroteo en tierra firme, para después recuperar los tres maletines que me indicaba el mapa. Encima tuve que escapar y llegar hasta Humberto con la poli pegada a mi trasero. No fue fácil, pero la paga mereció la pena. Y mucho.

MISIÓN ESPECIAL

AUTOCIDIO (40 y 41)

BENEFICIOS: 4.000 $

Éste era mi encarguito: liquidar a una banda de ladrones europeos en apenas nueve minutos. Lo primero que hice fue coger las armas indicadas en el mapa, y después pillar la moto que había cerca para llegar a mi primer objetivo: un tío encaramado a una valla. Disparo a la cabeza y a otra cosa, en concreto a una furgoneta. Para que no escapase mi segunda víctima, me acerqué todo lo que pude por la izquierda y usé mi rifle para dispararle a través del parabrisas. Fue la misma táctica que use con el siguiente objetivo (dos personas en coche). Los dos restantes fueron sencillos: un tío a bordo de un bote y un motorista.

MISIÓN ESPECIAL

"ROBINA 4" - VUDÚ TROYANO (42 y 43)

BENEFICIOS: 10.000 $

Rovira planeaba la venganza definitiva contra los cubanos, pero el tipo era demasiado inútil como para hacer el trabajo por sí mismo. Me llevé a Pepe en coche hasta Little Haiti, y allí robamos un Voodoo (un coche rojo con un haitiano de camiseta púrpura dentro, los había a patadas). Con él fuimos en busca de Rico y el resto de la banda, y todos juntitos nos dirigimos hasta la base haitiana, donde aparcamos tranquilamente. Ahora tenía que colocar tres bombas, pero antes me deshice de tantos haitianos como pude. Sólo entonces me atreví a colocar las bombas, porque después sólo tenía 45 segundos para salir por patas del lugar. Esta victoria me valió la gratitud eterna de mi "hermano" Robina. Pobre infeliz...

Tia Poulet - Little Haiti

"POULET 1" - POCIÓN MÁGICA (44)

BENEFICIOS: 1.000 $

Todo este asunto fue muy raro... primero la tipa haitiana aquella, que no hacía más que darme té. Luego, sus encarguitos: primero tuve que conseguir alijos esparcidos por la zona, pero lo peor es que tenía un tiempo límite para encontrarlos, ¡y la poli también iba tras ellos! Usé una moto para adelantarme a ellos y llegar a los tres puntos indicados. Al terminar, tenía un nivel 4 de búsqueda, así que puse a prueba mis capacidades de motero para regresar con la bruja sin chocarme.

"POULET 2" - ¡BOMBAS FUERA! (45 y 46)

BENEFICIOS: 2.000 $

De aquí me vino la afición al aeromodelismo: ¡tuve que usar un avión en miniatura para bombardear a los cubanos! Los de las barcas fueron sencillos, pero uno de ellos trató de escapar en coche. Volé un poco por delante, solté la bomba y... bueno, dicen que todavía andan buscando sus restos en la playa.





48 TIA POULET. Menuda bruja: usó extraños brebajes para que le hiciese el trabajo sucio. Al menos siempre me pagaba bien...



49 A LO BRIAN DE PALMA. Así me sentí haciendo de francotirador. Mi contacto fue esta chica, que me dijo a quién disparar.



50



51



52 FAN FATAL. Es triste, pero éste era el fantoche que atacó al grupo. ¿Y dónde estaban las "groupies" cachondas?



53



54

MISIÓN ESPECIAL

"POULET 3" - JUEGO SUCIO (47 y 48)

BENEFICIOS: 5.000 $

"Mamaíta" había hecho de mí un zombi gracias a sus mejunjes. Tenía que liquidar a sus rivales cubanos en medio de una reyerta. Matar haitianos, matar cubanos... tanto monta, monta tanto. Pillé el rifle francotirador y subí a lo alto del edificio para tener una posición ventajosa. El resto fue todo tiro al "dinio", pan comido para alguien como yo.

MISIÓN TELEFÓNICA

COMPROBAR EL REGISTRO (49 y 50)

BENEFICIOS: 8.000 $

Con este encargo me sentí protagonista de una peli de Brian de Palma. Tuve que ir primero al aeropuerto, donde cogí el rifle de francotirador que había junto a la cabina. Tenía que seguir a una mujer sin ser descubierto, esperar a que le pidiese la hora a un tipo y, justo cuando se alejase, acabar con el maromo y coger su maletín. Para asegurarme de que no me daría problemas, disparé también a su guardaespaldas. Por si acaso. Después salí disparado del lugar, hacia el destino que me estaba indicando el mapa.

Love fist

"LOVE FIST 1" - JUGO DEL AMOR (51)

BENEFICIOS: 2.000 $

¡Quién me lo iba a decir, yo manager de los Love Fist! Son muy buenos, pero están "colgaos". Como andaban cortos de "suministros", fui a buscar al camello local. El muy idiota trató de timarme y huir con mi dinero, pero no tardé en darle alcance y tirarle de la moto para darle la del pulpo. Después, pillé un deportivo y me fui en busca de Mercedes, para que los chicos tuviesen "compañía". Entre pitos y flautas, se me hizo tarde y tuve que volver pronto con el grupo, para darles su diversión antes de que subieran al escenario a "rockear" un poco. ¡Yeeeaahhhhhh, "oolrrait"!

"LOVE FIST 2" - ASESINO PSICÓPATA (52)

BENEFICIOS: 4.000 $

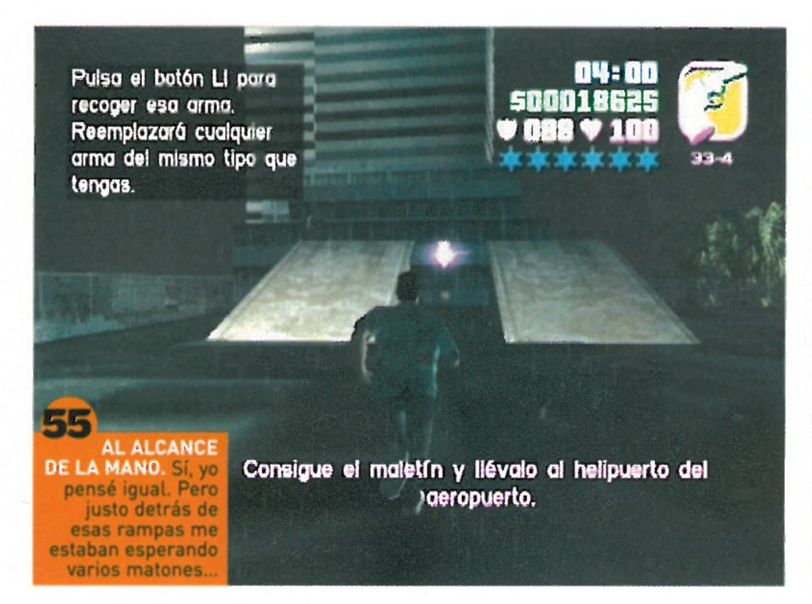
Todo grupo de rock que se precie debe tener un fan letal, y los Fist no podían ser menos. Tras llevar la "limo" de los chicos al escenario, descubrí a su seguidor más maníaco. Tras montar la escabechina quiso escapar, pero no me costó alcanzarle y darle lo que necesitaba: un autógrafo en forma de balazo.

MISIÓN TELEFÓNICA

CABOS SUELTOS (53, 54 y 55)

BENEFICIOS: 16.000 $

El último encarguito telefónico fue cosa fina. Comencé por ir al complejo industrial tras la fábrica Cherry Popper. Tenía que llegar al tejado, y no era nada fácil. Afortunadamente, en mis rondas había conseguido ya un lanzacohetes, que junto con el rifle francotirador me vino de perlas para despejar el camino de matones trajeados. Tuve que hacerlo despacito y con buena letra, tomándome mi tiempo y vigilando mis fuerzas. Finalmente, conseguí hacerme con el maletín, no sin antes librarme del grupo que lo vigilaba gracias a un par de granadas. Desde allí sólo tenía que conducir hasta el aeropuerto, entregar el maletín y descansar contando mis 16 de los grandes. ▶▶



55 AL ALCANCE DE LA MANO. Sí, yo pensé igual. Pero justo detrás de esas rampas me estaban esperando varios matones...



56 VIAJE DE PIRADOS. Entre el idiota que puso la bomba y los malditos borrachos del grupo, casi no la cuento.



57



58



59 UN POCO DE CAOS. Montar bronca siempre se me dio bien, pero hacerlo en una moto y en plena calle... vaya fiesta.



60



61

MISIÓN ESPECIAL

"LOVE FIST 3" - GIRA PUBLICITARIA (56 y 57)

BENEFICIOS: 8.000 $

El psicópata más capullo del planeta decidió seguir dando la brasa desde el infierno: había puesto una bomba en la "limo" de Love Fist, con todo el grupo dentro y yo como chófer. Y encima era de las que tienen truco: no podía levantar el pie del acelerador si no quería volar por los aires, así que me puse a dar vueltas a velocidad constante hasta que salimos del apuro. ¡Siempre me ha gustado el "Speed Metal", pero aquello era ridículo! Suerte que traté de conducir por zonas abiertas y amplias, como los parterres de césped o las curvas anchas. Ah, ¿que cómo sobrevivimos? Muy fácil: uno de los chicos se BEBIÓ la bomba. Con un par, sí señor.

Greasy Chopper - Bar de moteros

"GREASY 1" - RUEDAS CON LLANTAS DE ALEACIÓN (58)

BENEFICIOS: 1.000 $

Los Love Fist necesitaban seguridad, así que pensé que lo mejor sería contratar a Mitch Baker. Pero claro, olvidé el típico rollito de "sólo si montas bien serás uno de nosotros" y bla bla bla. Tuve que correr contra los mejores moteros, pero sus tripas cerveceras les echaban a perder: esperé a que fuera de día y no pudieron esquivar tanto tráfico.

"GREASY 2" - INCITANDO AL MACHO (59)

BENEFICIOS: 2.000 $

Mitch Baker ocultaba un cerebro debajo de tanto tatuaje y michelín. Supo picarme para que montase un buen pollo en las calles, a bordo de una moto. Tenía que conseguir un nivel óptimo de mala uva en muy poco tiempo, así que en lugar de atropellar a la peña, decidí ser el más bestia: disparé sobre coches, motos, policías, helicópteros y todo aquello que pudiese hacer "pum". Suerte que, cuando acabé, la poli se olvidó de mi, que si no...

MISIÓN ESPECIAL

"GREASY 3" - MOTO ROBADA (60, 61 y 62)

BENEFICIOS: 4.000 $

Caray, estos moteros quieren a sus motos más que a sus madres... Unos incautos habían robado la "burra" de Mitch, así que fui a por ella y a patearles el trasero. Primero me hice con una buena moto, luego me dirigí al punto indicado en el mapa y cogí velocidad para subir por las escaleras. Desde allí, aceleré a tope y salté a la azotea del edificio de Ammu-nation, donde escondían la moto de Mitch. Los ladrones no estaban por la labor de devolverla, pero las balas zanjan cualquier discusión. Le devolví la moto a Mitch y conseguí un nuevo aliado: un verdadero motero.

Club Malibú

"MALIBÚ 1" - ¿SIN ESCAPATORIA? (63)

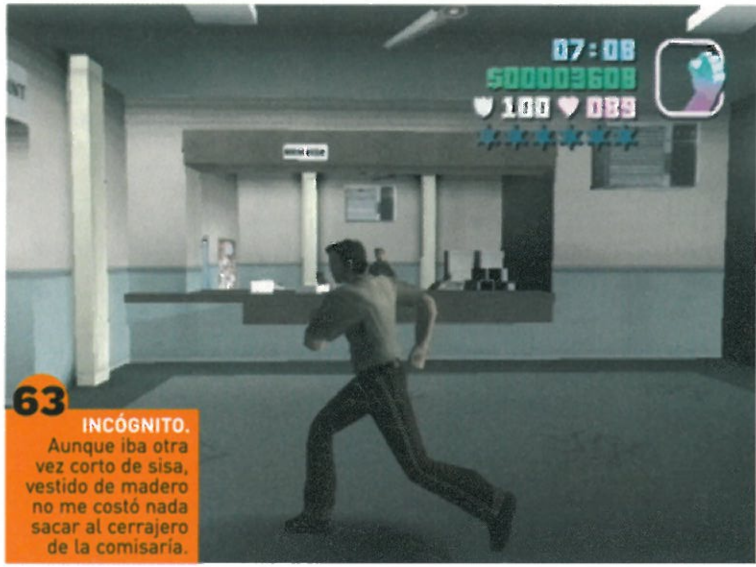
BENEFICIOS: 1.000 $

El Malibú era un buen negocio, pero yo necesitaba más fondos para empezar, así que planeé un trabajito. Necesitaba a la gente adecuada, empezando por un buen cerrajero: Cam Jones. Estaba en chirona, así que cogí un buen coche y entré en

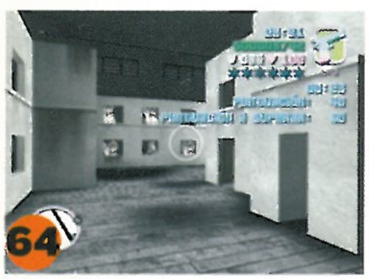




62 **SOY EL MÁS MACHO.** ¿Cómo si no iba a hacer esta entrada, recuperar la moto de Mitch y salir pitando? El que vale, vale...



63 **INCÓGNITO.** Aunque iba otra vez corto de sisa, vestido de madero no me costó nada sacar al cerrajero de la comisaría.



64



65



66 **¡MANOS ARRIBA!** Un Colt Python, máscaras y cubrir las salidas: fue cuanto necesité para el gran golpe.



67



68

la comisaría que indicaba mi mapa, sin ningún arma en la mano, por supuesto. Una vez allí, fue fácil conseguir un uniforme, un lanzagranadas lacrimógenas (en la parte de atrás) y seguir el punto amarillo para obtener una tarjeta de seguridad. Bajé a las celdas y con ella abrí la celda donde estaba Cam. Entonces se armó una buena: ¡4 estrellas de búsqueda! Tenía que pensar algo rápidamente: usé las granadas de humo para despistar a los maderos y saqué de allí a Cam. Primero paramos en la tienda de pintura y luego lo llevé a su casa. ¡Fiuh!

"MALIBÚ 2" - EL TIRADOR (64)

BENEFICIOS: 2.000 $

Lo siguiente fue buscar un buen tirador, y el mejor era Phil Cassidy, un "zumbao" de cuidado, pero el mejor con un arma en las manos. Lo lógico era buscarle en la galería de tiro, y allí le encontré. Me retó a superar su puntuación en tiro al blanco, 60 puntos en tres pruebas consecutivas:primero, disparar a "dummies" con distintas partes, y a continuación, dos pruebas con blancos móviles. Para mí, pan comido. Tras dejar impresionado a Phil con mi puntuación (era fácil pasar de los 70 puntos), el chico no opuso resistencia: ya tenía a mi segundo recluta para el súper golpe.

"MALIBÚ 3" - EL CONDUCTOR (65)

BENEFICIOS: 3.000 $

¿Qué clase de hombre que se precie se llama "Hilary"? Se suponía que era el mejor conductor de la ciudad, pero no era más que un llorón insufrible que me puso las cosas difíciles. Encima, para contratarle tuve que echar la carrera más difícil de mi maldita vida, con el gordo como copiloto, sin poder elegir coche, y contra un tío que más que correr, volaba. Si lo conseguí fue gracias a que, en las curvas cerradas, pude golpearle y retrasarle, y también porque llamamos la atención de los polis y conseguí que le hiciesen quedarse atrás.

MISIÓN ESPECIAL

"MALIBÚ 4" - EL ATRACO (66, 67 y 68)

BENEFICIOS: 50.000 $

Había llegado la hora del gran golpe. Subí al taxi con toda la banda y fuimos directos al banco. Nuestro objetivo: dejarlo sin fondos. Llegamos al punto en el mapa y entramos: Hilary se quedó en el coche, Phil se encargó de los rehenes en la parte baja, y Carl y yo fuimos en busca de la caja fuerte, eliminando a cualquier guardia lo bastante tonto como para resistirse. Resultó que Carl no era el "supercerrajero" que pensaba, así que volví a la sala anterior para buscar al director del banco y que nos dijera la clave. Fui en busca de Phil para ver cómo le iba con los rehenes, y entonces metieron la pata. Se activó la alarma y los SWAT invadieron el banco, así que tuve que ser hábil con el gatillo para despejar la zona. Cuando acabamos con todos salimos del banco, pero el idiota de Hilary la fastidió y nos dejo con el trasero al aire. Me libré de tantos polis como pude y escapamos los tres (Phil, Cam y yo) hasta la tienda de pintura, para eliminar el nivel de búsqueda. Desde allí fuimos a casa de Cam a regocijarnos: ya éramos ricos, ¡woohoo!



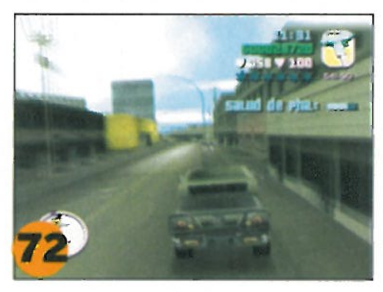
69 SAQUEO ¿Para qué pagar por un arsenal si puedes robárselo a otros? Bastó con liquidar a todos los traficantes.



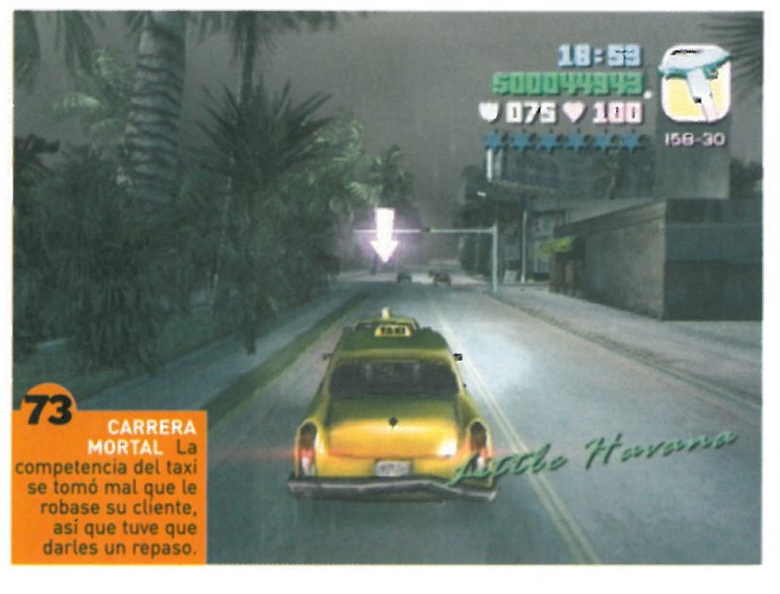
70 SIN BRAZO POR IDIOTA El borracho de Phil se quedó manco con sus explosivos. Me toco el marrón de llevarle al hospital.



71



72



73 CARRERA MORTAL La competencia del taxi se tomó mal que le robase su cliente, así que tuve que darles un repaso.



74



75

"P" - Phil Cassidy

"P1" - TRAFICANTE DE ARMAS (69)

BENEFICIOS: 2.000 $

Necesitaba un buen arsenal. Phil me contó que unos matones se habían hecho con un buen arsenal y que lo transportaban por la ciudad, así que pillé mi buga y fui en busca de sus furgonetas. Tenía que derribarles y robarles las armas, así que cogí un vehículo pesado (o un par de ellos). Después perseguí a cada uno de los traficantes y les di pasaporte.

MISIÓN ESPECIAL

"P2" - BOOMSHINE SAIGON (70, 71 y 72)

BENEFICIOS: 4.000 $

Decidí hacerle una visita a Phil, mi recio y profesional traficante de armas, ¿y qué me encontré en lugar de eso? Pues a un maldito borracho. Phil se había flipado otra vez con esa basura que destilaba en alambiques, y tuvo que hacer la gracia de probar explosivos a 2 milímetros de distancia. Consecuencia: la explosión le arrancó un brazo de cuajo y empezó a sangrar como un cochino. No tuve más remedio que llevarle al hospital en su furgoneta. Para colmo de males, su maldito brebaje echaba tal peste que hasta yo iba colocado, con lo que conducir sin pegársela era casi imposible. ¡Se me nublaba la vista! Phil, que desbarraba contando historias de guerra en Saigón, se puso encima señorito cuando llegamos al hospital, así que tuve que llevarle a un cirujano clandestino para que le curase. Lo dejé a las puertas del lugar, y que se las apañase él solito. Menudo plasta el tío...

Taxis Kaufman

"KAUFMAN 1" - V.I.P. (73)

BENEFICIOS: 1.000 $

Tras comprar la compañía de taxis, hice un par de "ajustes" para poner el negocio en marcha. Pero estaba esa maldita compañía rival... Lo primero fue ir a Starfish Island (cerca de mi mansión) para buscar a un cliente. Toqué la bocina, ¡y el tío se fue en otro taxi! Fui a por él y machaqué su coche, hasta que el cliente se bajo y se subió al mío. Le llevé al aeropuerto "ipso facto", y dejé al otro taxista frito.

"KAUFMAN 2" - RIVALIDAD AMISTOSA (74 y 75)

BENEFICIOS: 2.000 $

¿Los taxistas querían problemas? ¿Conmigo? Pues los iban a tener. Busqué tres taxis de la compañía rival (los puntos amarillos del mapa) y les di "pa'l pelo" con todo: granadas, fusiles y lanzacohetes.

MISIÓN ESPECIAL

"KAUFMAN 3" - TAXIGEDÓN (76)

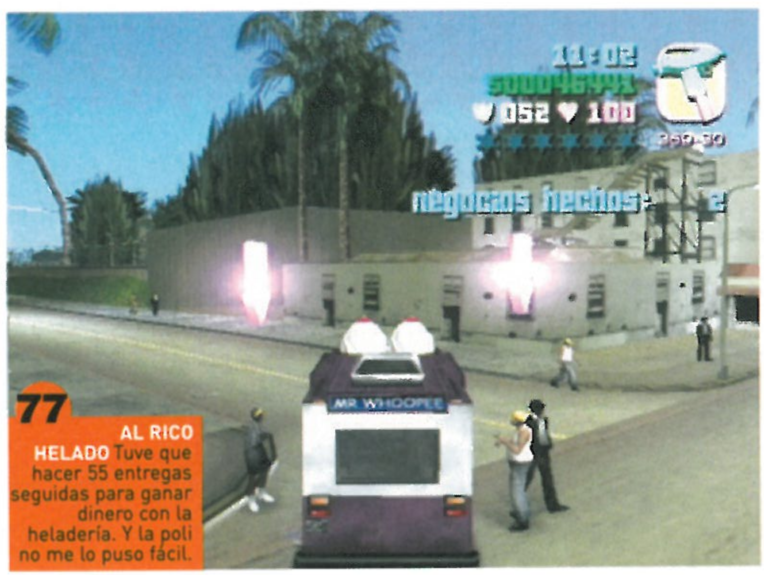
BENEFICIOS: 0 $

Recibí una llamada para ir a recoger a Mercedes, pero había algo que no encajaba... Así que antes pasé por Ammu-Nation para pillar blindaje. Llegué al punto rosa indicado en el mapa, pero antes de colocar el coche encima, fui al edificio de al lado y encontré un lanzacohetes en la piscina que había detrás. Ya podía ir al punto clave, y efectivamente, era una trampa: tenía que aguantar un minuto las embestidas que me daban los cafres de la compañía rival. Los evité conduciendo en círculos hasta que me dejaron





76 TODOS A POR MI Los rivales del taxi me tendieron una trampa para machacarme. ¡Salí vivo por los pelos!



77 AL RICO HELADO Tuve que hacer 55 entregas seguidas para ganar dinero con la heladería. Y la poli no me lo puso fácil.



78



79



80 CANDY, LA ESTRELLA Para mis películas quería lo mejor de lo mejor. Y Candy era una experta tragasables, jejeje...



81



82

tranquilo y llegó su jefe, un matón en coche que no resistió ni un par de misiles. Peor para él y mejor para mí, porque mi compañía de taxis empezó a funcionar a tope.

Helados Cherry Popper

"HELADOS 1" - DISTRIBUCIÓN (77 y 78)

BENEFICIOS: 3.000 $

Cuando compré la compañía de helados, pensé que todo se reducía a vender polos y bombones a los chavales, pero no iban por ahí los tiros (¡nunca mejor dicho lo de "tiros"!). Digamos que vendía "alegría y diversión", pero para gente más crecidita y por medio de, ejem, "polvos mágicos". A bordo de la furgoneta tenía que hacer 55 ventas seguidas, pero teniendo cuidado con los polis (cada cuatro o cinco ventas conseguía una estrella de búsqueda). Terminado el reparto, la heladería empezó a generar ingresos.

Estudio de cine

"ESTUDIO 1" - CAMPAÑA DE RECLUTAMIENTO (79 Y 80)

BENEFICIOS: 1.000 $

Las pelis, como todo, son un negocio: las de drama sirven para llorar, las comedias para reir, y las pelis porno son para... Bueno, que son un negocio, y yo quería que funcionase a lo grande. Fui a por Candy Suxxx y le di un repaso al imbécil de su agente. Luego, con ella en el coche, pensé en que necesitaba otra "candidata"... ¡y quién mejor que Mercedes! La busqué en la pizzería y no me costó nada convencerla, para después llevarlas al estudio.

"ESTUDIO 2" - CONSOLADOR DODO (81)

BENEFICIOS: 2.000 $

La promoción es muy importante si se hacen películas, pero yo no iba a soltarle ni un pavo a un publicista relamido. Fui a la parte trasera del estudio y cogí el hidroavión. Con él seguí las rutas que me indicaba el mapa soltando folletos de la peli, así hasta que cubrí toda la ciudad.

"ESTUDIO 3" - LA FOTO POLICIAL DE MARTA (82)

BENEFICIOS: 4.000 $

Dichosos políticos santurrones, siempre molestando... Había un senador que podía fastidiar el negocio, y yo sabía que Candy tenía algo con él. Tras conseguir una cámara de fotos, cogí un deportivo y seguí a la limusina a la que subió Candy. Cuando se reunió con el senador, busque la entrada que había a la izquierda del edificio de enfrente y subí al último piso. Desde allí saqué tres fotos a la parejita, ¡y menudas fotos! El senador perdía mucho con liguero y braguitas... No tardaron en descubrirme, así que saqué el hierro y empecé a liquidar guardaespaldas hasta que pude salir del edificio, en el coche que hábilmente había aparcado justo a la entrada. Tuve que darme prisa en volver, porque tenía un grado 5 de búsqueda, pero la carrera mereció la pena.

MISIÓN ESPECIAL

"ESTUDIO 4" - PUNTO G (83 y 84)

BENEFICIOS: 8000 $

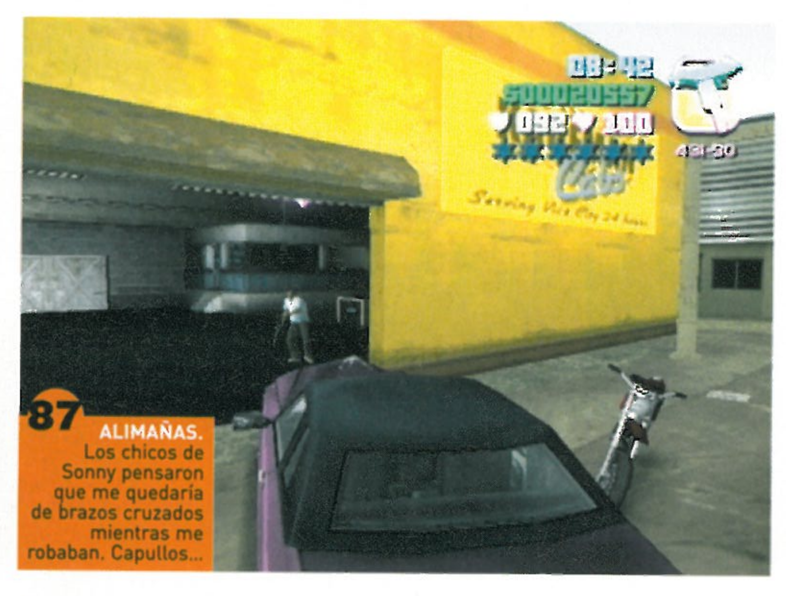
Ya lo tenía casi todo: una peli cachonda, actrices solventes y publicidad cubriendo todo Vice City. Faltaba una gran presentación,


83 **PRIMERO, TRABAJO DURO:** para llegar a los proyectores, salté de azotea en azotea conduciendo una buena moto.


84 **LUEGO, RECOMPENSA:** tras muchos saltos y algo de riesgo, conseguí mi objetivo. No estuvo mal el resultado


85


86


87 **ALIMAÑAS.** Los chicos de Sonny pensaron que me quedaría de brazos cruzados mientras me robaban. Capullos...


88


89

algo que llamase la atención de todos, y necesitaba focos, los más potentes de la ciudad. Sabía dónde encontrarlos... Cogí la moto del segurata (trabajaba para mí, así que no rechistó), y fui al edificio indicado en el mapa. Subí con la moto hasta las oficinas de la planta alta, y desde allí hice la gran locura: ¡salté con la moto hasta el edificio de enfrente! Como me salió tan bien, repetí la jugada saltando de azotea en azotea, siguiendo los puntos rosa y siempre con bastante velocidad. Lo hice a la primera, porque aunque había escaleras para regresar a las azoteas, tendría que haberlo repetido todo desde el principio. Por fin llegué a los focos y los encendí, dándoles un toque... "personal": los melones de Candy proyectados por toda la ciudad. No estaba mal para mi primera producción, ¿eh?

Imprenta

"IMPRENTA 1" - DESCUBRIENDO EL PASTEL (85)

BENEFICIOS: 2.000 $

La imprenta fue mi mejor adquisición. Me traía muy buenos recuerdos de cuando mi padre trabajaba en ella, siendo yo pequeño... Pero fuera sentimentalismos: había que poner en marcha el negocio cuanto antes, así que fui en busca de información sobre planchas de falsificación. Primero hablé con Kent en el Malibú, y luego fui al barco que me indicó, siguiendo el mapa. Había mucha vigilancia, por lo que usé armas automáticas y la Mágnum para llegar hasta el contacto. Una vez supe lo que quería, regresé a la imprenta, evitando a los matones que aparecieron por el camino.

"IMPRENTA 2" - ATACA AL MENSAJERO (86)

BENEFICIOS: 5.000 $

Ya casi tenía las planchas en mi poder, ¡las olía! Gracias al soplo que me dieron en el muelle, supe que un correo las iba a traer al embarcadero. Fui al muelle para quitárselas, y menudo recibimiento tuve: ¡ejecutivas con metralletas! Siempre he estado a favor de la igualdad de sexos, así que les di el mismo trato que a un matón cualquiera. La tía con las planchas trató de escapar en coche, pero pude alcanzarla y machacar su vehículo hasta que salió de él. Cogí entonces las planchas y regresé con ellas a la imprenta, con las pibas asesinas pisándome los talones. Con las planchas ya instaladas, el negocio estaba ya en marcha, produciendo billetes verdes a todo trapo.

MISIÓN ESPECIAL

"IMPRENTA 3" - LIQUIDA AL COBRADOR (87, 88 y 89)

BENEFICIOS: 30.000 $

El encargado de la imprenta me caía bien, era un buen hombre, por eso cuando le dieron una paliza me hervía la sangre de rabia. Más aún cuando supe que los responsables eran Sonny y sus hombres, buscándome las cosquillas. Se convirtió en un asunto personal. Sus matones se habían repartido por la ciudad para saquear mis negocios, con lo que tuve que moverme más que un cartero loco: a la compañía de taxis, a la heladería, al Malibú... Suerte que no eran más que tres grupos y que iban en moto, ¡y los muy idiotas iban desarmados! Me resultó muy fácil localizarlos a todos, recuperar mi pasta y dibujarles una sonrisa nueva, de oreja a oreja.



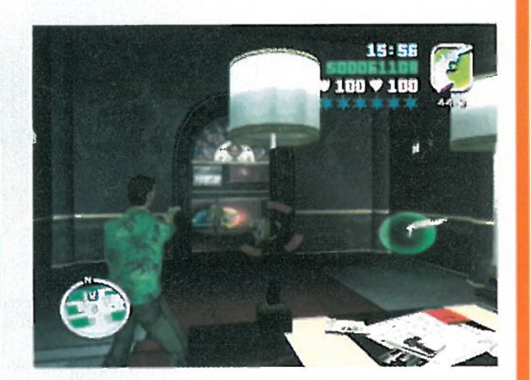
MISIÓN FINAL

"V4" - MANTÉN CERCA A TUS AMIGOS...

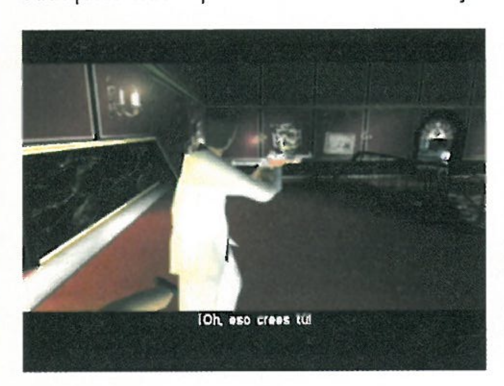
BENEFICIOS: 30.000 $







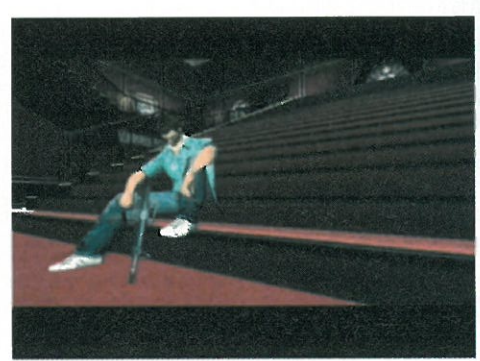
Sonny Forelli. Un nombre que me producía arcadas. El tío que me había vendido, que me había tendido una trampa. El cerdo que ahora quería mi dinero. El muy cretino se presentó todo chulito en mi mansión, con sus matones, dispuesto a dejarme sin un pavo. Traté de engañarle con veinte mil de los grandes (falsificados, por supuesto), pero el tío ya venía sobre aviso. Lo peor de todo fue descubrir quién se lo había contado todo: ¡Lance! Amistad, que concepto tan falso... Suerte que me olía algo y había comprado antes todas las armas que pude. Subí a mi oficina y me aposté en la puerta, con la Mágnum a punto para freír a cualquier iluso que se acercase a mi caja fuerte. Fue relativamente fácil, sólo tuve que afinar un poco la puntería y cubrir todos los flancos. Después de liquidar a varios hombres de Sonny, Lance apareció para retarme. Pobre idiota cobarde: cada vez que le disparaba, echaba a correr. Fui tras él, tomándome mi tiempo para acabar con cualquier matón que se cruzase en mi camino, hasta que llegué a la azotea. Allí "Mr. Lance Dance Vance" me había tendido una trampa con varios hombres, pero fui más listo que él: corrí hacia la izquierda para coger la pastilla que hacia que todo fuese más lento, dispare al barril rojo explosivo que había justo enfrente, y después de arrojar un par de granadas, usé la mirilla del rifle de asalto para descargar toda mi furia sobre Lance, mi "amigo" traicionero. Era hora de ajustar cuentas con Sonny. Regresé antes a mi despacho, ya que sus hombres lo estaban dejando seco de pasta, y tras liquidarlos me centré en Sonny, que estaba al pie de las escaleras. Unas cuantas granadas le bajaron los humos, y lo poco que quedó de él fue pasto de mi mágnum. Todo había acabado: era el maldito amo y señor de Vice City, y un montón de posibilidades se abrían ante mí. Conseguir que mi imperio del crimen funcionase al 100% fue difícil, aunque luego pasaron montones de cosas divertidas. Pero esa es otra historia, muchachos... Sed buenos.













Trabajos y chapucillas para vuestro tiempo libre

¿De veras creíais que con deshaceros de Sonny se había acabado vuestra aventura? Ni mucho menos... Manejar el cotarro en Vice City exige mucho más, y todavía queda mucho que hacer para alcanzar un 100%. Eso sí, no es un reto apto para nenazas.

MISIONES DE "BUEN CHICO"

GANA PASTA MIENTRAS HACES UN BIEN A LA COMUNIDAD

Si cogemos un vehículo especial y pulsamos R3, se activarán misiones especiales en las que debemos ayudar a la comunidad. A cambio nos dan dinero y otras recompensas siempre que lo hagamos bien. Y recordad que la dificultad es creciente, igual que el número de objetivos por misión.



TAXISTA
Activando este modo, aparecen clientes en el mapa a los que debemos llevar a su destino en un tiempo límite. Si llevamos a 100 (no hace falta que sean seguidos), se activará la suspensión hidráulica de los taxis: pulsad L3 y saltarán.



VIGILANTE
Para estas misiones sirven todos los vehículos policiales (¡tanque Rhino incluido!). Consisten en dar caza a criminales, destrozar sus coches y acabar con ellos. Si sois buenos y pasáis el nivel 12, vuestro blindaje aumentará hasta 150. ¡Toma ya!



AMBULANCIA
Es sencillo conseguir una ambulancia con tanto tiroteo. Nuestro objetivo es recoger a los heridos y trasladarlos al hospital antes de que caigan muertos. Superando el nivel 12 conseguiréis "sprint" infinito. ¡Corre, Lola corre!



TRUENO MARRÓN
¡Sin duda, las mejores misiones alternativas! Lo primero que debéis hacer es conseguir un helicóptero de combate Hunter en la base militar. Si tenéis paciencia y encontráis los 100 paquetes ocultos, será vuestro, pero hay otro modo: volar en helicóptero hasta la base, preferiblemente por la noche, aterrizar junto al Hunter y listo, ¡ya es vuestro! El Hunter es más resistente que los otros helicópteros, y además cuenta con metralletas y misiles. ¡Por fin podéis disparar a los dirigibles y las avionetas! Las misiones especiales son similares a las de Vigilante pero más sencillas gracias a su potencia de fuego.



REPARTIDOR DE PIZZA
Basta con buscar la moto de reparto, situada detrás del "Pizza Boy". Con ella, tenemos 5 minutos para buscar a los clientes, orientándonos con el mapa, y pulsar R3 para entregarles su pizza calentita. Las primeras 6 misiones son sencillas, pero en las siguientes sólo tenemos 30 segundos para repartir 6 pizzas y regresar al establecimiento. Eso sí, si superáis la misión del nivel 12, vuestra salud pasará de 100 a 150 puntos.



BOMBERO
Si no queréis tomaros la molestia de crear un incendio para que vengan los bomberos, siempre podéis robar un coche en el parque que indica el mapa. La misión consiste en llegar a tiempo a los objetivos y apagar el fuego. Las malas noticias son que a veces también tenemos que apagar a los ocupantes de los coches, ¡y corren mucho! Las buenas son que, si completamos el nivel 12, seréis invulnerables al fuego si vais a pie.



AUTOS SUNSHINE

Cuando compréis este concesionario de coches se activarán varias opciones, una especie de submisiones que os mantendrán ocupados durante mucho tiempo, y que os llevarán a recorrer Vice City de cabo a rabo.

CARRERAS CALLEJERAS

Por una parte, podréis disputar carreras callejeras para conseguir dinero. Las carreras tienen una dificultad creciente, pero con ellas obtenemos pasta en un instante. Recordad que las carreras callejeras están prohibidas, así que es fácil conseguir un alto grado de búsqueda si no estáis al loro. Más vale perder unos segundillos que terminar durmiendo en chirona, ¿verdad? Estas son las carreras disponibles:

1. VELOCIDAD TERMINAL

Cuesta: 100 $
Premio: 400 $
Corta y sin problemas.

2. OCEAN DRIVE

Cuesta: 500 $
Premio: 2.000 $
Más larga, pero con unas curvas sencillísimas.

3. BORDER

Cuesta: 1.000 $
Premio: 4.000 $
Curvas más cerradas y haitianos cabreados. Tened cuidado.

4. CAPITAL

Cuesta: 2.000 $
Premio: 8.000 $
Muchas curvas y muchos polis. No derrapéis.

5. ¡TOUR!

Cuesta: 5.000 $
Premio: 20.000 $
Es muy larga, pero también muy fácil. Tan sólo hay que tener cuidado con el tráfico.

6. V.C.

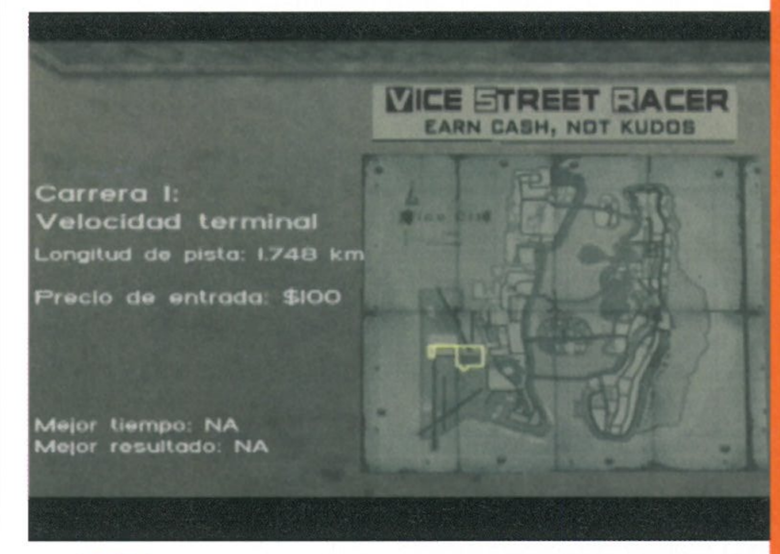
Cuesta: 10,000 $
Premio: 40000 $
Muy larga y complicada. Incluso puede que estalle vuestro coche, pero podéis coger otro y seguir. Por 40.000 pavos merece la pena.



EL RÁPIDO Y EL FURIOSO. Las carreras del concesionario Sunshine son todo un reto para vuestras habilidades automovilísticas. ¡Acelerad a tope!

LISTA DE COCHES

En el garaje inferior del concesionario, y junto a la lista de carreras, encontraréis otra lista con coches para conseguir. Por cada coche que consigáis, se os darán 500 $; ganaréis 20.000 $ por cada lista que se complete, y un extra diario en la recaudación, ¡además de coches secretos! Aquí están las listas: echadles un vistazo y si da la casualidad de que tenéis uno de esos coches, llevadlo rápidamente al concesionario.



LISTA I

Landstalker
Idaho
Esperanto
Stallion
Rancher
Blista Compact
PREMIO: DELOREAN



LISTA II

Sabre
Virgo
Sentinel
Stretch
Washington
Admiral
PREMIO: SABRE TURBO



LISTA III

Cheetah
Infernus
Banshee
Phoenix
Comet
Stinge
PREMIO: SANDKING



LISTA IV

Voodoo
Cuban Hermes
Caddy
Portaequipaje
Pizza Boy
Mr. Whoopee
PREMIO: HOTRING RACER

MISIONES ALTERNATIVAS

¡DISPARAD!

MASACRES

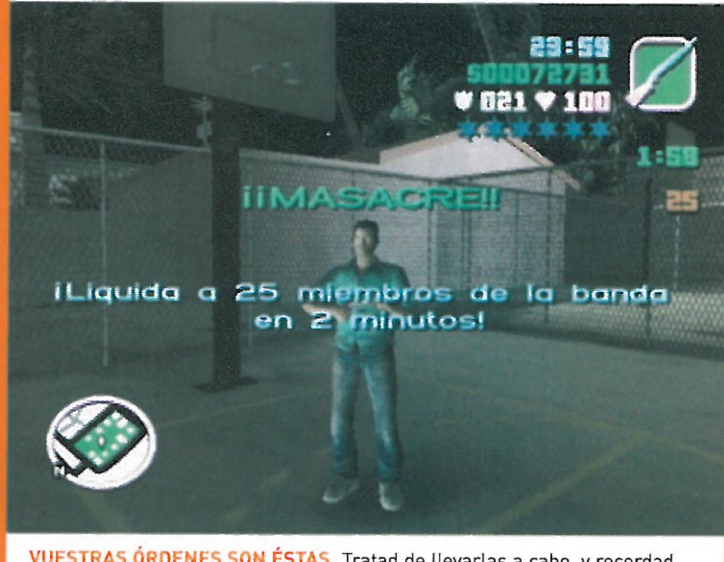
¿QUÉ SON LOS CÍRCULOS CON UNA CALAVERA? Son los iconos de Masacre, que activan misiones especiales en las que debéis eliminar a un grupo determinado de enemigos, dentro de un tiempo límite, y con un arma concreta. Por cada masacre que completéis, os embolsaréis 50 pavos adicionales. Pero atención: existen masacres contra bandas, y estos tipos no se quedarán tan tranquilos mientras les acribilláis... Tened cuidado con ellos.



ICONO TENTADOR Pero también peligroso. Usadlo con prudencia, muchachos.



DURO CON ELLOS. Las masacres son sobre todo pruebas de supervivencia. ¿O creíais que los pandilleros se iban a estar quietos mientras caen?



VUESTRAS ÓRDENES SON ÉSTAS. Tratad de llevarlas a cabo, y recordad que el tiempo juega en vuestra contra. Si podéis, planeadlo con antelación.

¡JUGAD!

CARRERAS RC

¿RECORDÁIS EL AVIÓN DE RADIOCONTROL que usasteis contra las lanchas cubanas? Si lo echáis de menos, existe un modo de reunirse con él y sus compañeros para echar carreras. Basta con que busquéis las furgonetas Top Fun en estos lugares que os indicamos:

1.- AVIÓN RC BANDIT
Buscad en el parking exterior del centro comercial North Point. Es una carrera entre aviones en miniatura, atravesando puntos de control. Ojo, que el manejo del avión es complicadillo.

2.- COCHE RC BANDIT
La furgoneta se encuentra en el circuito que hay en la playa Washington, al norte. Es bastante difícil.

3.- RC RAIDER
Tenéis que buscar en la entrada sureste del aeropuerto. Manejáis unos helicópteros de radiocontrol en una carrera bastante chunga.



¡SUFRID!

CARRERAS ESPECIALES

PUEDE QUE ESTÉN PROHIBIDAS, pero las carreras callejeras en Vice City son una forma fácil de ganar mucho dinero. Podéis encontrarlas en los lugares más recónditos: en las calles, en el estadio... Animaos, que hay 1.000 $ de premio por carrera que completéis.

TEST: En la isla oeste, en el centro de la ciudad. Tenéis que subir al Landstalker y completar el circuito sin volcar

DIRT: El mismo circuito pero con un "Sánchez". Mucho cuidado con los haitianos...

PCJ: Coged la moto que encontraréis apoyada en el edificio que hay justo enfrente del Malibú.

PUNTO DE CONTROL CHARLIE: Coged la lancha del embarcadero (una vez que lo hayáis comprado). Tenéis que recoger los paquetes y pasar por los puntos de control.

CHOPPER: En las cercanías del Greasy Chopper, buscad y subid al mismo edificio de la misión Punto G2. Superad los puntos de control a bordo del chopper.

BLOODRING: A partir de las 20:00 y hasta las 23:59, en el estadio Hyman. Una prueba en la que solo tenemos que cruzar los puntos de control en nuestro coche... salvo por el pequeño detalle de que otra flota de coches os atacará sin parar.

DIRTRING: También en el estadio. Es una prueba en solitario, en moto y en un circuito de motocross lleno de rampas, saltos y caídas.

HOTRING: la tercera prueba del estadio Hyman. Una carrera de 12 vueltas, compitiendo contra 12 coches (6 corren y los otros 6 os dan la tabarra). Casi imposible, pero con la recompensa de un Hotring Racer, un gran coche.





El lado oculto y divertido de la Ciudad del Vicio

Vice City es una gran ciudad, en la que siempre encontraréis algo divertido, absurdo, o directamente malvado para hacer. Estas calles esconden travesuras para todos...

MÁS FORMAS DE PASARLO BIEN

O CÓMO SER EL CANALLA MÁS MOLÓN DE VICE CITY



CLUB POLE POSITION
Tras comprar este club de striptease, podéis entrar en él a "pasar el rato". En el pasillo de las cabinas veréis varias puertas: entrad en la primera y dejad que la chica os haga el numerito, gastando unos 600 pavos: cambiarán las chicas y conseguiréis que el club genere ingresos.



MANIOBRAS LOCAS
Seguro que más de una vez habéis ido a toda pastilla, os la habéis dado contra un coche, y habéis pegado 4 vueltas de campana. Eso es una maniobra loca, cuando hacéis con el coche piruetas imposibles. Haced muchas y veréis mejorar vuestras puntuaciones, ¡si es que podéis!



MANIOBRAS SUICIDAS
Repartidas por toda la ciudad hay 36 rampas especiales: si saltáis sobre ellas a toda pastilla, y caéis en el punto exacto, completaréis una secuencia digna de las mejores pelis de acción. Por cada salto completado conseguiréis 100 $ adicionales. Y sin juego de especialistas que valga...



MUJERES DE VIDA ALEGRE
¿Vais mal de salud y no os apetece ir al hospital? ¿Es de noche y estáis por la playa o el puerto? Pues acercaros con el coche a esas mujeres de aspecto "pintoresco", aparcad y dejad que suban. Id a un rincón romántico y contemplad cómo sube la salud (¡150 puntos!) y cómo baja el dinero.



SED BUENOS CHICOS
Si veis a un policía persiguiendo a un ladrón, atrapad al ratero y golpeadle. Os ganaréis 50 $ del ala por hacerlo, además de 50 $ adicionales por cada patada que le peguéis en el suelo. ¡Sin ensañarse muchachos!



PELOTA DE PLAYA
Enfrente de la mansión de Starfish Island hay una casa con una piscina vacía. Allí hay una pelota de playa: si corréis hacia ella y la mantenéis botando sin que toque el suelo, aparecerá un contador de "toques".



OBJETOS OCULTOS
Repartidos por todo Vice City existen objetos especiales, concretamente 100. ¿Para qué sirven estos jarrones? ¿Para venderlos a un tasador de antigüedades? Nada tan complicado: nos permiten conseguir nuevas y potentes armas, que aparecerán en la caja fuerte de nuestro escondrijo habitual (en Ocean Beach o en la Mansión). Encontrarlos cuesta un poco, pero con estas recompensas bien merecen un esfuerzo:

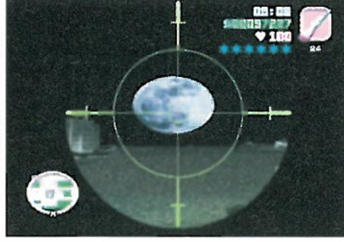
- **0 objetos:** Blindaje
- **20 objetos:** Sierra mecánica
- **30 objetos:** Colt Pitón
- **40 objetos:** Lanzallamas
- **50 objetos:** PSG-1
- **60 objetos:** Minigun
- **70 objetos:** Lanzacohetes
- **80 objetos:** Sea Sparrow
- **90 objetos:** Tanque Rhino
- **100 objetos:** Apache Hunter



ROBOS Y ATRACOS
Si entráis en ciertos lugares, podéis encañonar al dependiente y ver cómo suelta la pasta. Lo malo es que, por cada cierta cantidad de dinero robado (50, 150, 550 y 1.050 $), también aumenta vuestro nivel de búsqueda. Éstas son las tiendas "robables":
- **Ammu-Nation:** cualquiera de las tres tiendas de armas de la ciudad.
- **Corner Store:** en Shady Palms.
- **Farmacias:** en Vice Point (oeste), Ryton Aide (Little Haiti), Downtown (cerca de los Love Fist).
- **Gash Store:** en el centro comercial North Point.
- **Music Store:** en el centro comercial North Point.
- **Jewelry Store:** en el centro comercial North Point, cerca de Leaf Links y junto a los Love Fist.
- **Hardware Store:** en el centro comercial North Point, en Washington Beach y en Little Havana.
- **Café Umberto:** en Little Havana.
- **Doughnut & Coffee Shop:** en Little Havana.
- **Laundromat:** en Little Havana.



COCHE A PRUEBA DE BOMBAS
Se trata del Admiral, el coche blanco de Díaz en la misión "Ángeles Guardianes". Fracasad a propósito en la misión y podréis llevar el coche hasta un garaje. ¡Será vuestro!



CAMBIAR EL TAMAÑO DE LA LUNA
Tratad de disparar directamente a la luna con un rifle de francotirador y os llevaréis una sorpresa... No afecta a vuestra aventura, pero resulta algo bastante "psicotrópico".

TRUCOS

ADEMÁS DE CHULOS, TRAMPOSOS

SI QUERÉIS CONSEGUIR ARMAS RÁPIDAMENTE, recuperar el blindaje o simplemente cambiar de aspecto al instante, probad estos códigos mientras estáis jugando. En realidad no afectan al desarrollo de la aventura, pero tened en cuenta que algunos de ellos se mantienen activados incluso tras salvar la partida.



Rhino

BLINDAJE:
R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

LAS CHICAS SIGUEN A TOMMY:
●, ✖, L1, L1, R2, ✖, ✖, ●, ▲.

COCHES FLOTADORES:
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.

CAMBIAR EL CLIMA:
Normal: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓
Lluvioso: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●
Niebla: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖
Temporal: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■
Soleado: R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲

ARMAS (SIERRA INCLUIDA):
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

TRÁFICO MÁS RÁPIDO:
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.

SALUD:
R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

MEJORAR AL VOLANTE:
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1. Pulsando L3, el coche saltará.

SUICIDIO:
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.

REDUCIR GRAVEDAD:
→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.

REDUCIR DOS ESTRELLAS DEL NIVEL DE BÚSQUEDA:
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

HACER EXPLOTAR LOS COCHES:
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.

MÁS ARMAS:
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.

NEUMÁTICOS NUEVOS:
R2, L2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

PEATONES ENLOQUECIDOS:
↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1, o bien: ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.

CAMBIAR DE ASPECTO:
Red Leather: →, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →
Candy Suxxx: ●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ✖, L2
Hilary King: R1, ●, R2, L1, →, R1, L1, ✖, R2
Ken Rosenberg: →, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ✖, R1
Lance Vance: ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, L1
Love Fist 1: ↓, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖
Love Fist 2: R1, L2, R2, L1, →, R2, ←, ✖, ■, L1
Mercedes: R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ●, ▲
Phil Cassady: →, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ●
Ricardo Díaz: L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2
Sonny Forelli: ●, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖



Love Fist 2

AUMENTAR 2 ESTRELLAS DEL NIVEL DE BÚSQUEDA:
R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →.

A CÁMARA LENTA:
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.

A CÁMARA RÁPIDA:
●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.

COCHES NEGROS:
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.

COCHES ROSAS:
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.



Mercedes

BLOODRING BANGER:
↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.

BLOODRING BANGER RACE:
↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.

CARRITO DE GOLF:
●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.

HOTRING RACER 1:
R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.

HOTRING RACER 2:
R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.

LIMUSINA LOVE FIST:
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.



Hotring

TANQUE RHINO:
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.

ROMERO'S HEARSE:
↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.

SABRE TURBO:
→, L2, ↓, L2, L2, ✖, R1, L1, ●, ←.

TRASHMASTER:
●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.

MÁS ARMAS TODAVÍA:
R2, R2, R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

MUJERES CON ARMAS:
→, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, L1, ✖.

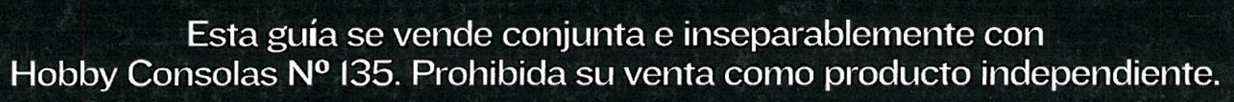
TRUCO DODO (COCHES HIDRÁULICOS):
→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.



Trashmaster




HOBBY PRESS


Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 135. Prohibida su venta como producto independiente.


AS
GRUPO AXEL SPRINGER